電腦 遊戲的超强資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

109

軟體世界雜誌邁入十年
非常活動隆重登場
機車、數位相機、熱門遊戲
等多項非常大獎 等您來拿
詳細參加辦法請速閱內頁廣告

辣片追緝令

大法師　誅武神大戰　戰國美少女　神鬪世代
亂蝶　水滸傳　幻世錄　三國龍
等8篇中文新作詳細介紹

NEW GAMES STATION

沙丘魔堡2000　機甲總動員2　魔法門六－奉天承運
橫掃千軍之十萬火急　M1坦克兵團II
地獄徽章　獅王傳奇
等15篇國外HOT GAME超級快報

ゲームFOCUS

三國志Ⅵ　臭作　禁じられた遊び　Private Garden
はぷにんぐJOURNEY　邪淫獸神傳
マーズ　ボール　ミンク大作戰
歸還~RETEN~　マスタージアーク
等10篇日本最新遊戲完整報導

特別報導

COMPUTER SOFTWORLD

遊戲界的巨人：
Sierra Online 專訪之二
98'東京春季電玩秀搶鮮熱報

工人物語Ⅱ、劍魂、東京番外地、
守護者之劍、魔法門Ⅵ
等20款精彩試玩及DEMO

攻城略地

超時空英雄傳說2－北方密使完全攻略(上)
銀翼殺手 完全殺手指引
魔法軍團 攻略提示
少女魔法師2 魔法師學習寶典

祕技偵蒐營

超級克拉鏈 隻數無限
青少棒揚威記　體力滿檔
星海爭霸 (STARCRAFT) 資源快速增加法
營造大亨　邁向大亨之路
魔法軍團 無限昇級大法
三國群英傳 完整無敵密技
恐龍獵人　完整祕技

唯GAME論

紅樓夢　富甲天下　超級克拉鏈　水滸英雄傳　太平洋元帥
驚爆實感越野賽車　瘋狂大車拼4
等12篇精彩評論登場

封面大賞

劉備傳

全球華人電腦門市・

便利超商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$18 美國US$12

Printed in Taiwan

紅樓夢

十二金釵

大家族中的不傳秘辛
小兒女們的情海浮沉
一男多女恣意追逐風月情愛的冒險養成遊戲

軟體世界
智冠科技股份有限公司

本遊戲為限制級，未滿十八歲請勿購買。

『想眼中能有多少淚珠兒，怎經得秋流到冬，春流到夏？』

若說沒奇緣，今生偏又遇著他；若說有奇緣，如何心事終虛話？難道這一腔柔情、兩廂情願，只是水中月、鏡中花？

- 由紅樓夢名著改編，遊戲中的角色個性豐富，對話自然，猶如發生在現實中。
- 遊戲路線自由，玩家可自行選擇發展路線。
- 全3D立體場景，並有極其奢華的建築及擺設。
- 考究細緻的人物五官及中國風味的衣飾裝束。
- 有早上、傍晚、晚上之變化，讓遊戲更真實。
- 每個女孩特殊事件皆由玩家控制觸發時間。
- 重於劇情式的AVG，再以養成為輔。
- 看中國古典美少女嬌媚大膽的事件演出。
- 人物眉眼帶俏，並有眨眼、動嘴之表情。

●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技

●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈

●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

第109期

辣片追緝令

大法師……24
誌武神大戰……28
戰國美少女……30
神闇世代……32
亂蝶……34
水滸傳……36
幻世錄……38
三國龍……40

NEW GAMES STATION

沙丘魔堡2000……59
機甲總動員2……60
終極動員令之十面埋伏……62
魔法門六－奉天承運……64
橫掃千軍之十萬火急……66
新毀滅巫師 2－普拉伊佛斯之門……67
線上大探索……68
縱橫太空……69
M1坦克兵團 II……70
飛躍杜鵑窩……71
地獄徽章……72
黑夜追緝令……73
瘋狂賽機……74
俠盜列車手……75
獅王傳說……76
王者之棋……77

攻城略地

超時空英雄傳說 2－北方密使完全攻略（上）……180
銀翼殺手完全殺手指引……208
魔法軍團攻略提示……216
少女魔法師 2　魔法師學習寶典……232

攻殼總司令

不可思議的機動戰士類中文即時戰略遊戲登場！

日本の新即時戰略哲學

超值！中文&英文雙版本加量不加價限量發售！

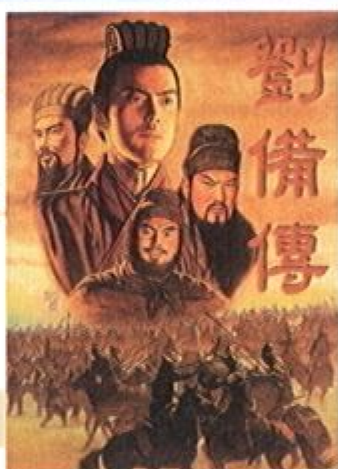
SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司
Tel:(02)788-0988
(04)202-0870
(07)815-0988 250*251

熱烈發售中

AngelFish™ 臺灣彩意國際有限公司
ANGELFISH INTERNATION CO., LTD.
服務網頁:www.angelfish.com.tw
劃撥帳號:19054759（可享九折優惠）
服務專線Tel:(02)994-6205 Fax:(02)990-2004

目錄

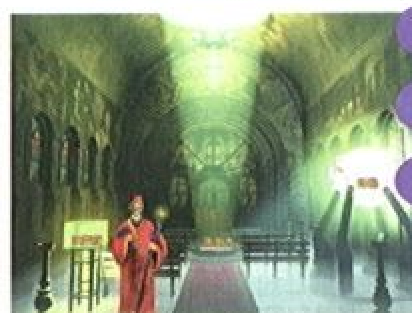
126 封面大賞
劉備傳



129 特別報導
☆遊戲界的巨人：Sierra Online專訪之二

唯GAME論
首頁……269
紅樓夢……270
富甲天下2……272
攻殼總司令……274
超級克拉鏈……276
水滸英雄傳……278
帝國聖戰……280
終結狂飆……282
營造大亨……284
太平洋元帥……286
驚爆實感越野賽車……288
瘋狂大車拼4……290
機甲奇兵……292

314 軟糖報報
●公司專訪
●八卦新聞
●業界動態



324 網路夜未眠

ゲームFOCUS
三國志VI……91
臭作……94
禁じられた遊び……97
Private Garden……98
はぷにんぐ JOURNE……100
邪淫獸神傳 JEVALD……102
マーズボール……104
ミンク大作戰……106
歸還～RETEN～……108
マスタージアーク……110

軟硬共和國
●次世代3D加速卡……329
●立體精靈VR97版－虛擬實境的好幫手……332

其他專欄
●編輯手札……8
●非常爬行榜……18
●新片觀測站……21
●遊戲便利屋……122
●祕技偵蒐營……246
●遊戲私房話……294
●MegaDisc小棧（光碟遊戲指引）336
●Q來A去……340

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報……152

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。
◎遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有。
◎本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、刪改及編輯等權利。

廣告索引

智冠科技……………封面裡、封底裡
……………………………1、254-264
……………………………268、368、拉頁
啓亨……………………………封底
彩意國際…………………………3
宇峻科技…………………………7
第三波…………………………9-16

廣告特區

第三波……………………廣特1-10
英特衛……………………廣特11-13
松崗………………………廣特11-13

松崗電腦…………………………17
富峰群…………………………41-49
華義國際…………………50-58、78-90
歐樂影視………………………112-114
日商帝技………………………115-119
晟業……………………………120-121
台灣微軟………………………164-165
彩虹高科技……………………166-171
力藝……………………………172-178
漢堂國際…………………………179
光譜資訊………………………250-251
憶弘國際………………………252-253
美商新美…………………………265、267
安峻科技…………………………266
天堂鳥資訊……………………296-307
立體派……………………………308
泰騰………………………………309
仕積………………………………310
美商藝電………………………311-313
鑫盛資訊…………………………347
奧汀科技…………………………348
精訊資訊…………………………349
捷友資訊…………………………353
軟體世界雜誌…………………350-352
大宇資訊………………………354-358
亞洲軟體………………………359-361
歡樂盒…………………………362-367

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯 李初陽 Marten A. Lee, Editor-in-Chief chief@swm.com.tw
總編助理 李麗月 Lyllian Lee.Secretary
主　編 鍾文慶 Jacky Chung, Managing Editor editor@swm.com.tw
企劃編輯 李永治 Dragon Lee, Project Editor dragon@swm.com.tw
文字編輯 范家珍 Serena Fan, Editor serena@swm.com.tw
文字編輯 李靜芳 Jessica Lee, Editor jessica@swm.com.tw
程式總監 歐宗廷 Richard Oo, Technical Editor smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯 王惠萍 Bella Wang.Web Editor webmaster@swm.com.tw
美術主編 郭美玲 May Ling Kuo, Art Director art@swm.com.tw
美術編輯 葉秀娟 Bany Yeh, Art Editor
美術編輯 呂淑瑛 Clare Lu, Art Editor
打字排版 伍美蓉 Irene Wu, Assistant Art Editor

廣告部 ADVERTISING

廣告主任 曾玉琴 Cathy Tseng, Advertising Supervisor advertise@swm.com.tw
廣告企劃 陳禮英 Peggy Chan, Advertising Specialist
廣告專線 886-7-8151063

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、莊振宇、吳建煌、葛文怡
特約作家 葉明璋、何　布、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翹、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖、李　藍、李彥志、吳謙諒、溫翰陞、黃天佑

出　版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電　話 886-7-8150988轉223、224 傳　真 886-7-8151064
地　址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 秋雨印刷股份有限公司 台南市中華西路一段77號
TEL：886-6-2613121 FAX：886-6-2638307

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司 台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334 FAX：886-2-25044222
台灣南區 Southern Taiwan 高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251 FAX：886-7-8151015
台灣中區 Central Taiwan 台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870 FAX：886-4-2060610
台灣北區 Northern Taiwan 台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188 FAX：886-2-27889295

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong 香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781 FAX：852-7280999
星馬 Malaysia 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730 FAX：60-3-333-0731
澳門 Macow
電腦時代（澳門）公司 Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下AE舖
TEL/FAX：852-528494 24H BBS：852-528476
美國 U.S.A 9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177 FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大 CANADA 2221 West Broadway Vancouver B.C.V6K 2E4 CANADA
TEL：(604)737-9918 FAX：(604)737-9928
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)737-9918

is published by Soft World International Corp. © All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced.store in a retrieval system, or transmitted in any form.any language or by any means.without the prior permission of the copyright owner.

●本刊所刊載之全部編輯內容為版權所有，非經本刊同意不得作任何形式之轉載或複製。

PC CHAMP 本刊獲韓國PC CHAMP雜誌之內容翻譯權。

●各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有。

玩家看版

來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有①郵購雜誌②雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問，請撥電話（07）815-0988轉分機263，您將得到最直接、迅速、完整的服務。

關於投稿的注意事項

本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿，稿件經獲選刊載（Q來A去），本刊除贈與下期雜誌一本之外（於出刊時寄出），另有稿酬聊表謝意（於次月中旬寄出）。投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，寫明真實姓名、筆名、電話及住址，並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質。

■祕技偵蒐營：歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿一稿兩投或投稿無法使用或資料不正確之遊戲秘技。

■遊戲私房話：玩家專用的舒解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在800-1000字，並對投稿遊戲給予評分。

■Q來A去：讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

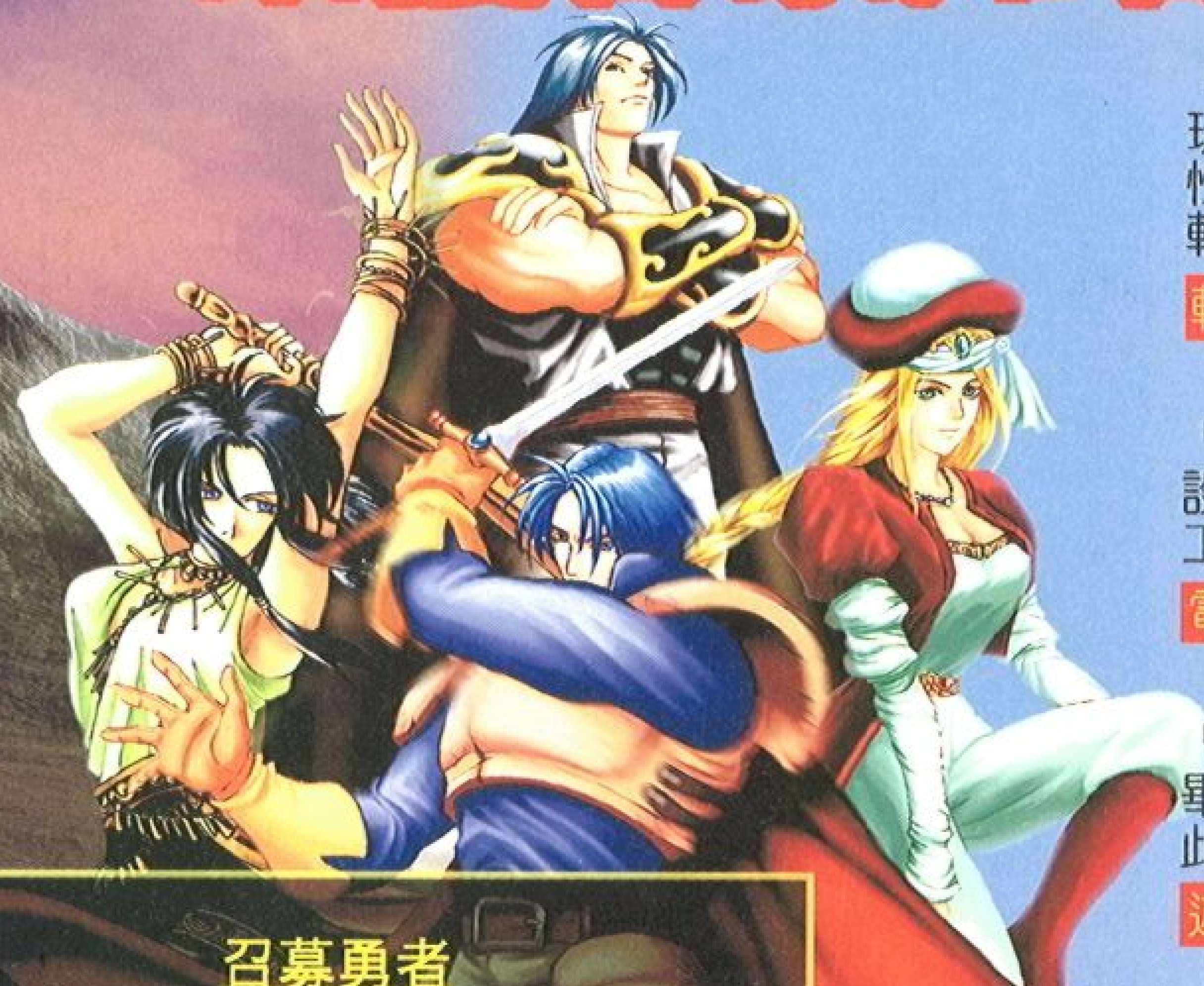
軟體世界雜誌　邁進十周年媒體整合　非常讀者回饋

軟體世界雜誌自1989年4月創刊迄今，正式進入第十個年頭，感謝衆多讀者九年來的熱情支持與參與，本社特與聯合報、東森電視台（東視）"遊戲駭客族"節目共同舉辦"非常駭客－電腦遊戲排行榜"媒體整合活動，無論您喜歡看雜誌，看報紙還是看電視，都有機會參與，還有機會將大獎帶回家。詳細參加辦法請參閱内頁廣告。

與編輯部聯絡の方法

◎電話：866-7-8150988轉223、224
◎傳真：886-7-8151064
◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱
◎E-mail:editor@swm.com.tw
◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/

超時空英雄傳說2之北方密使
榮獲各家知名雜誌好評!!



「相當用心，手法也極高明，無形中將遊戲的耐玩度推致無懈可擊的境界。再加上諸多極具變化性的因素，可謂百玩不厭。」
軟體世界雜誌 1998. 3月號最高評價:A+

軟體世界雜誌 1998. 3月號最高評價:A+

「合理而又引人深思的劇情，變化多端的轉職設計，以及恰到好處的戰鬥設定。連音樂，美工都有相當水準的表現。」

電腦玩家雜誌1998. 3月號極高評價4. 5支搖桿

「北方密使可說是相當值得大家一玩的力作，畢竟嚴謹而複雜的遊戲設定與超高耐玩度都是此系列的一貫風格!」

遊戲世界雜誌1998. 3月號

「高解析而又精緻的美工表現不僅在國內遊戲裡相當罕見，即使拿來與國內遊戲相比亦毫不遜色!」

新遊戲時代雜誌1998. 3月號

召募勇者

歡迎對遊戲製作有興趣者，加入我們的行列，如果你具有下列專長，請速與我們聯絡!

- 程式設計，熟WINDOWS95者尤佳。
- 2D、3D美工人員，有美術天份或才能者。
- 劇本，你有好的劇本希望我們將它做成遊戲。

意者請洽施先生!

超時空英雄傳說 北方2密使

SORRY!! 讓您久等了!

本書內容精彩! 全書全彩304頁!

超時空系列之科隆多世界完全解析，赤子國、迦納國、南方領、奚族部落、其它、國情狀況。

操作系統方面，詳細講解計點制行動系統，熱鍵與設定，人物狀況，轉職視窗的選擇。

轉職職環圖解、觀念講解人物培育說明與強力職業之特殊能力組合技巧。

如何善用魔法、劍術與武術職業特有招式與合擊技學習技巧與限制。

還教你戰鬥時由於方向、地形、屬性不同的技巧損傷計算，戰術技巧教授!

男、女主角劇情攻略流程圖及各關地圖，各關寶物名與位置、敵兵數量與出現時機、流程分支與影響、商店內販售之物品、兵種資料魔法屬性資料，兵種特殊攻擊資料，地形效果，物品資料詳解，特殊職業，職業逆向表。

最後魔王講座告訴你好康的秘技，最強裝備配戴法，這麼豐富的內容你還等甚麼?

北方密使全彩完全攻略　NT 280
北方密使全彩超值攻略　NT 399
(附超時空英雄傳說一代遊戲光碟)

劃撥可享9折優惠!
戶名:宇峻科技股份有限公司
帳號:18779330

宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:(02)2272-0089
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw

台灣總經銷:軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)27889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

編輯手札

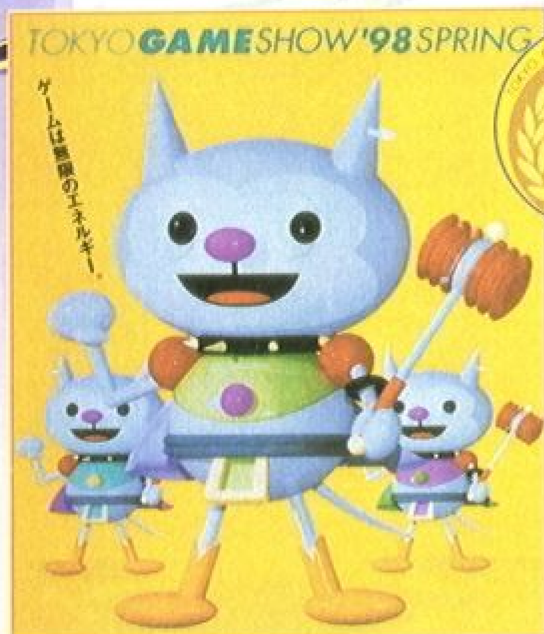
日本，傳說是編輯部李姓編輯一直非常嚮往的國家，在其流行訊息的脈動或傳遞，都深深地影響著同處東南亞的台灣，讓人想一探其究竟。3月，一個令人興奮的季節，公司破例恩准李姓編輯前往東京採訪春季電玩展，讓他KKKK（請用倉頡碼解譯）翻了天。但是，福無雙至，禍不單行，悲慘的、傷心的、惋息的…不該發生，卻偏偏又來的事，終於…給他發生了！

出發前往日本的前一天中午，陽光燦爛，天氣好的讓人想騎快車，於是，回公司的途中李編就給他上演了一齣『FZR強吻MARCH』的精彩好戲。結果當然是FZR敗下陣來，而且還損傷了男人最重要的那一支…右手。右手嚴重骨折，想當然是無法做稿啦！嘿嘿!!所以接著下來該命苦的就是整天遊手好閒、無所事事的主編啦。正所謂，槍久不磨會生鏽，武功不常練也會忘記，這突如其來的稿量，馬上讓主編重回趕稿地獄。日也操、夜也操，趕稿的磨練加上重感冒，鐵打的身體也會凍抹條。咳咳…

李編東京之行去不成，反而住進醫院，春季電玩展的採訪之行也就順理成章便宜了劉小葵，諸位讀者看看P152『98’東京電玩秀搶先熱報』精彩內容及圖片，就知道電玩展有多熱鬧囉！

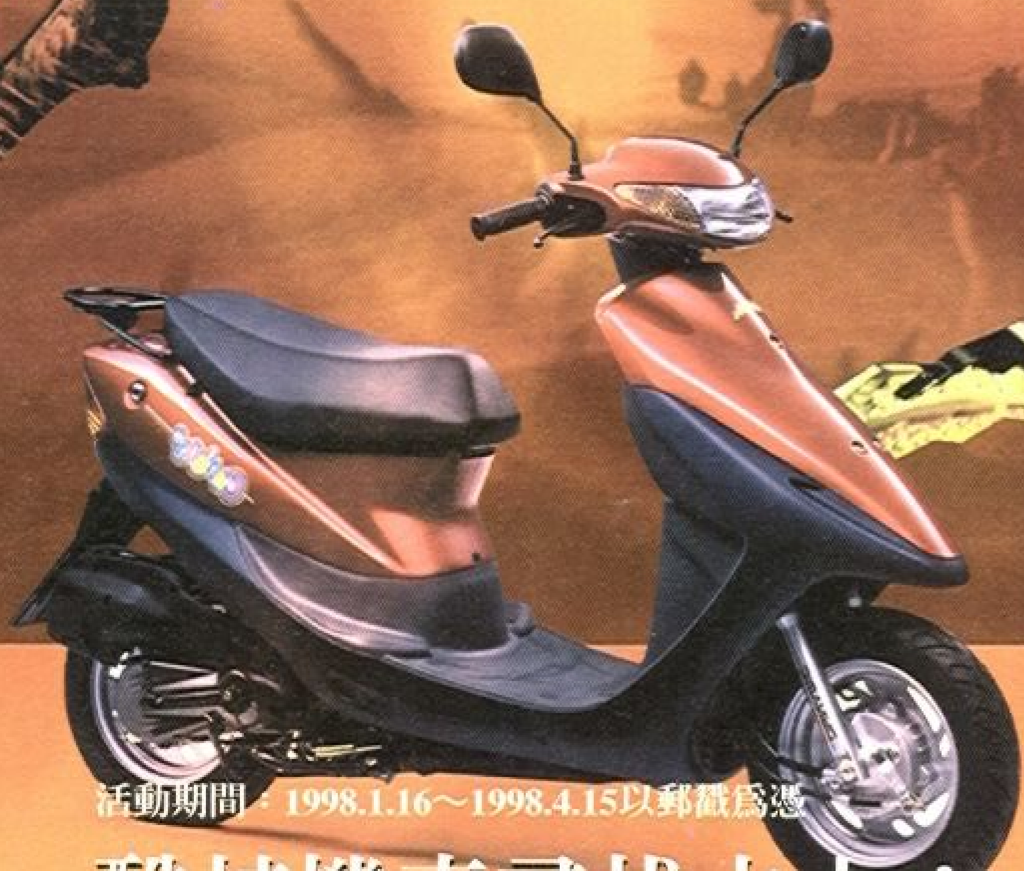
這次位於幕張會場的電玩展，是由CESA（Computer Entertainment Software Association）所主辦，由SONY、任天堂、SEGA及MICROSOFT幾家公司特別贊助及協辦，展示日期是從3月20日開始，3月22日結束，計有93家公司參展，共有1367個小攤位，總展出的遊戲，包括會期當日第一次發表的新作品共有約470個遊戲，據瞭解三天將會吸引十五萬人潮湧入。

使用過任何3Dfx加速卡的玩家們，相信都能感受到3D加速卡所顯現出來的感動魅力！不過，雖然說3Dfx的VooDoo一代加速晶片速度相當的快，但是似乎也漸漸的趕不上遊戲的需求。我們都知道，遊戲科技進步的速度可謂神速，在３Ｄ的方面更是一日千里。有鑑於此，3Dfx於去年年底時宣佈了VooDoo2晶片組，將3D的顯示速度推向另一個境界。本期軟硬共和國將為各位介紹由 Diamond Multimedia所推出的Monster 3D II，想要添購3D加速卡的玩家，可詳細參閱內文介紹，以瞭解VOODOO 2，所增加的功能及威力，以便挑選一張合適的3D加速卡。



文末希望李編右手能早日康復，恢復往日的作戰能力，如此主編也能早日脫離趕稿的折磨，咳咳…我該去吃藥啦!!

鍾文慶
Editor@swm.com.tw



700多組前所未見的3D瑰麗場景，50多段詭譎魅炫的全螢幕動畫上天下海，絢爛壯麗，令人如臨魔界
與數十種大小不同，功力各異的兇猛鬼怪搏鬥，爭奪寶物，鬥智、鬥力，殺機重重唯有克服內心的恐懼，才能超越層層障礙，您將毫無喘息的機會
每個角色皆有獨具風格的動作設計，除上砍、下擋、左右開弓之外更有必殺技之設定，感受極炫極險的殺戮美學
覺得遊戲太難嗎?
無敵版給你金剛不死身覺得存檔不易嗎?
無敵版讓你走到那兒存到那兒，終級無敵版 讓你更順暢地完成魔界之旅
請至www.interserv.com.tw/game/yamaraja
下載「般若魔界終級無敵版」
586電腦尋求歸宿
活動期間：1998.1.16～1998.4.15以郵戳為憑
酷炫機車尋找主人！
凡購買“般若魔界”的玩家，均可參加抽獎！
心動就得馬上行動！晚來機車就開走啦！
CHA'CHA50
SYM 三陽機車
EPS 精英電腦
獎品有：一、三陽恰恰機車一台
二、半年份的軟體世界30名
三、Play Station一台
四、網路帳號40小時等大獎
●中獎名單將於活動截止2週後於各媒體佈
●稅法規定凡獎品價值超過4000元之中獎者請自行負擔15%代扣所得稅
般若魔界
YAMARAJA
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
INTERSERV MULTI MEDIA
昱泉國際

宇宙混沌　天地初開…

產品特色

* 用色鮮明,造型逗趣,全畫面的戰場顯示,帶給你更充份的臨場感.
* 數十種特異兵種,單位數量可達千個以上,真正讓你統率千軍,馳騁沙場.
* 操作界面簡單流暢,絕無游標延遲的現象
* 獨創多種熱鍵操控,充份發揮戰術彈性,讓你實現以少勝多,以寡擊衆的理想.
* 炫麗的旗艦級特效,誇大震撼的魔法效果.
* 支援IPX網路連線對戰功能,最多可八人同時對戰
* 網路對戰離線時,可將本身資源分配給盟友,頓時使戰局逆轉.
* PCM音質的音樂音效.

綠魔施展凍結術

倒戈術　讓敵軍自相殘殺

隱身術深入敵陣

伊甸風暴

在一個溫馨的夜裡，神公仙母一如往常地按照自己的形象，捏塑著心目中最完美的小泥人，他們創造出千千萬萬的男與女，在地球上發展自己的文明。神公仙母一邊工作一邊玩鬧著，或許是嬉鬧過了頭，漸漸地火藥味越來越濃，泥塑的人偶也被武裝起來，在地球上佔領著各自的地盤，漸漸地，各式各樣的巨獸怪物也出現在戰場上，男與女的戰爭，於焉展開………

龍騎士萬火穿心

龍騎士火柱攻擊

代理發行．生產製造

第3波文化事業股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

地城奇兵

EIDOS INTERACTIVE 3D動作遊戲

帶您進入光明與黑暗裡勇者的世界中！

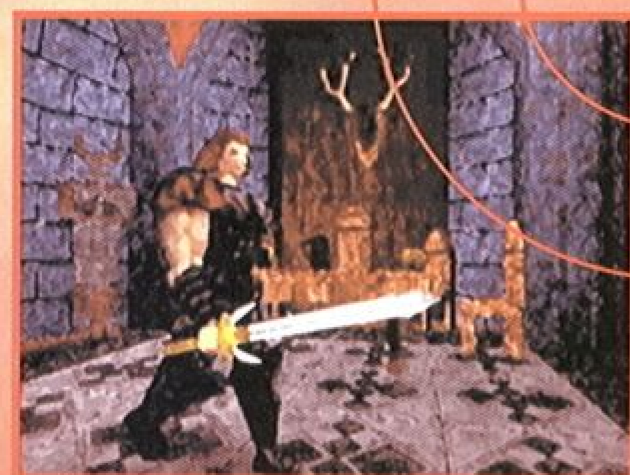
古墓奇兵 2 女勇者蘿拉1998年姊妹代表作

擁有3Dfx加速晶片玩家最酷的選擇！

- 超過20個具有挑戰特色的遊戲場景。
- 超過40種來自四面八方怪獸等您挑戰。
- 超過30項不同的致命武器讓您殺無赦。
- 女主角紅蓮花勇者將伴您盡情在遊戲中遨遊地城。

即將上市

敬請密切注意上市時間……



EIDOS INTERACTIVE

著作權所有★侵權必究

代理發行．生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838

高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

DUNE 2000

1993 沙丘魔堡 II

1995 終極動員令

1996 紅色警戒

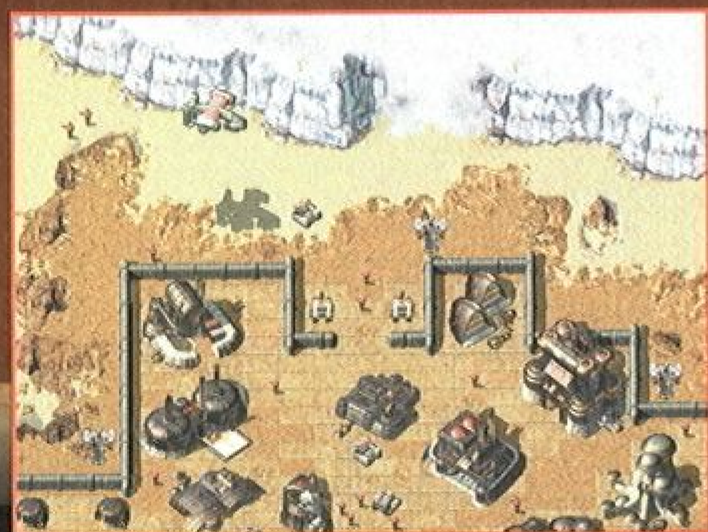
1998 沙丘魔堡2000

Coming Soon......

全世界即時戰略遊戲元祖大師

Westwood STUDIOS 金牌小組再度邀請您陷入公元2000年的未來戰爭

超級強片 · 敬請密切注意上市時間……



代理發行 · 生產製造

第3波

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656

台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893

http:// www.acertwp.com.tw

Westwood™ STUDIOS

恐龍獵人

TUROK

DINOSAUR HUNTER

恐龍兵團震撼登場

您敢面對兇殘的迅猛龍，
或是經遺傳工程而更殘暴的暴龍？
快拿起你高能量粒子波動砲，
加入侏儸紀公園裡的冒險行列吧！

支援3Dfx, PowerVR及多種3D加速卡

真實的3D場景：

可隨意在3D的恐龍世界裡盡情的奔跑、跳躍、攀爬或游泳，亦可自由地觀看四面八方。

智慧型程式設計：

各種敵人有其獨特的行為及侵略特性；多種令人驚訝高科技武器系統供您使用。

先進的互動式背景技術：

水面上因氣泡產生的浮沫，射出的子彈會跳彈，樹木爆炸時會產生火焰並散落一地。

Acclaim

著作權所有★侵權必究

TUROK DINOSAUR HUNTER (c) 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All right reserved. TUROK: (r) & (c) 1997, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All right reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. The other trademarks are the property of their respective holders.

代理發行．生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

戰略RPG系列 最新代表作

英傑傳系列3

毛利元就

中文版

如果你曾經玩過「三國志英傑傳」、「三國志孔明傳」，你怎麼能錯過策略與道具更多、兵種更豐富、畫面更精美、戰爭複雜度更高、內容更生動有趣的「毛利元就」呢？

如果你曾不小心錯過「三國志英傑傳」、「三國志孔明傳」，那你怎能再猶豫、怎能一再錯過？

英傑傳系列 1

三國志英傑傳

主角：劉備
年代：三國時代 (中國)
戰役：64場 (最少20回合)
登場人物：211人
兵種：11大類部隊屬性
策略：34種
道具：34種
84年8月發售 NT$1,350

英傑傳系列 2

三國志孔明傳

主角：孔明
年代：三國時代 (中國)
戰役：49場 (最少20回合)
登場人物：200人
兵種：11大類部隊屬性
策略：48種
道具：224種
85年12月發售 NT$1,350

英傑傳系列 3

毛利元就

主角：毛利元就
年代：戰國時代 (日本)
戰役：29場 (最少40回合)
登場人物：200人
兵種：16大類部隊屬性
策略：65種 防具：19種
道具：83種 家寶：156種
預定87年3月發售 NT$1,100

研展開發
KOEI®

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

ARTDINK

俠客遊之
未來之書
中文版

自由冒險的開放式 RPG「俠客遊」續集來了

幅員更遼闊、內容更豐富、嶄新的冒險在Windows 95上展開囉
該往何處去？目的為何？又是怎樣的未知世界在等著你？
各位貴族、僧侶、傭兵、魔法師們，上路吧！

即將與你見面
請密切注意

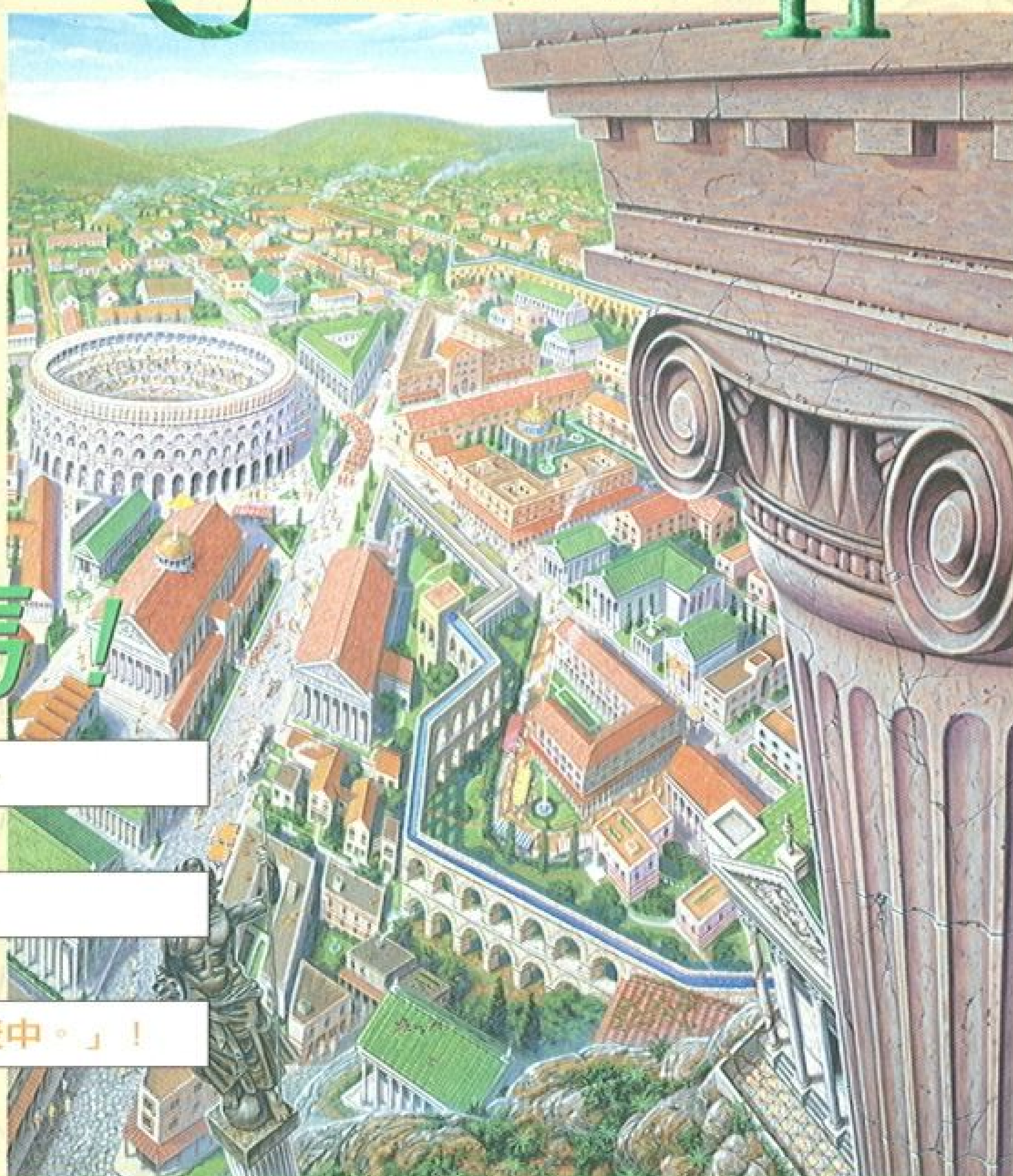
- 明媚的街道風光、充滿緊張感戰鬥場面等，均以256色高畫質描繪的細緻動人。
- 畫面解析度從640 x 480支援到1024 x 768，可自由變更設定。
- 更真實的音效、高音質的背景音樂，襯托出冒險世界的絕妙神秘氣氛。
- 附贈取材自開場動畫的視窗用桌布數張，供你隨興更換使用。

代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

凱撒大帝II【中文版】

CAESAR II



建造羅馬！

1995年秋季的五大遊戲之一…

美國電腦遊戲世界雜誌

「太吸引人了！保證賣座！」

美國Strategy Plus雜誌

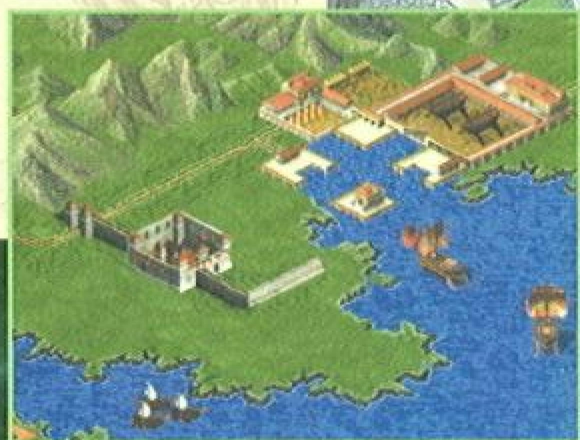
「…請列在『非玩不可』的列表中。」！

美國PC Gamer雜誌

「模擬城市」類遊戲的極品！

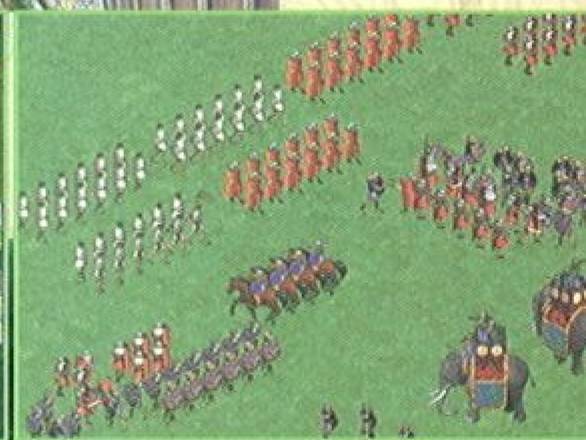
您是一個羅馬行省的總督，您的首府即將成為羅馬之寶(如果您建設成功的話)。遊戲中有數十種逼真的模擬建築結構－寺廟、輸水道、公共澡堂、甚至是電影「賓漢」中的馬車賽場。您可以看到城市充滿了生氣和活力，發展資源，開拓商路，然後準備迎接光明的遠景。

擴展領土，平步青雲。您的目標是：成為下一任的羅馬皇帝－不過您得先面對殘暴的高盧人、貪婪的蠻族和暴民對城市所造成的威脅。您能超越羅馬人的成就，建設出一個完美的城市嗎？



以各種比例觀看城市的茁壯

運用商路、工業建設與防禦設施充實您的行省



「一鼠走天下」的作戰畫面

代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

SIERRA®

十面埋伏為獨立執行遊戲，不需搭配任何主程式

COMMAND & CONQUER

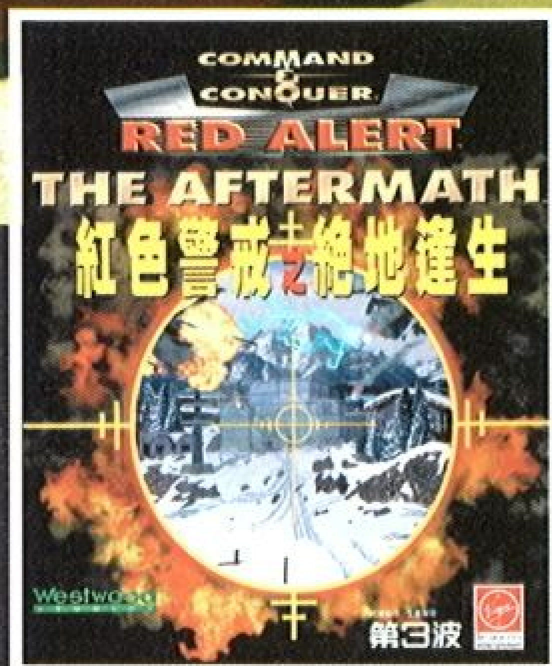
SOLE SURVIVOR ONLINE

終極動員令

十面埋伏

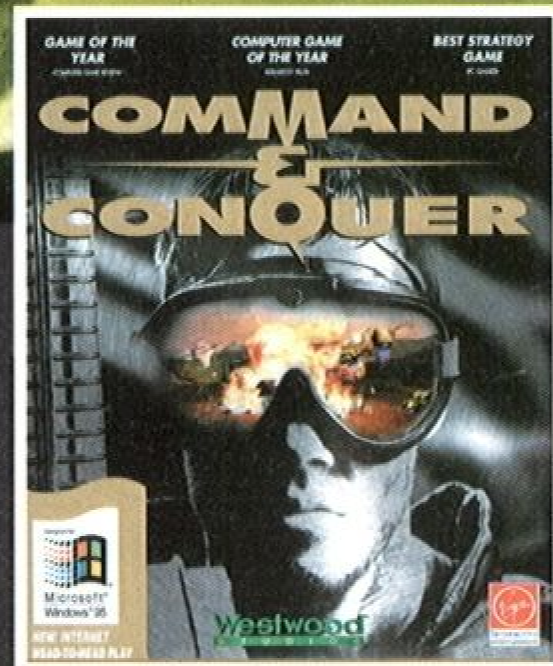
全面向網際網路戰場

轟炸進攻！



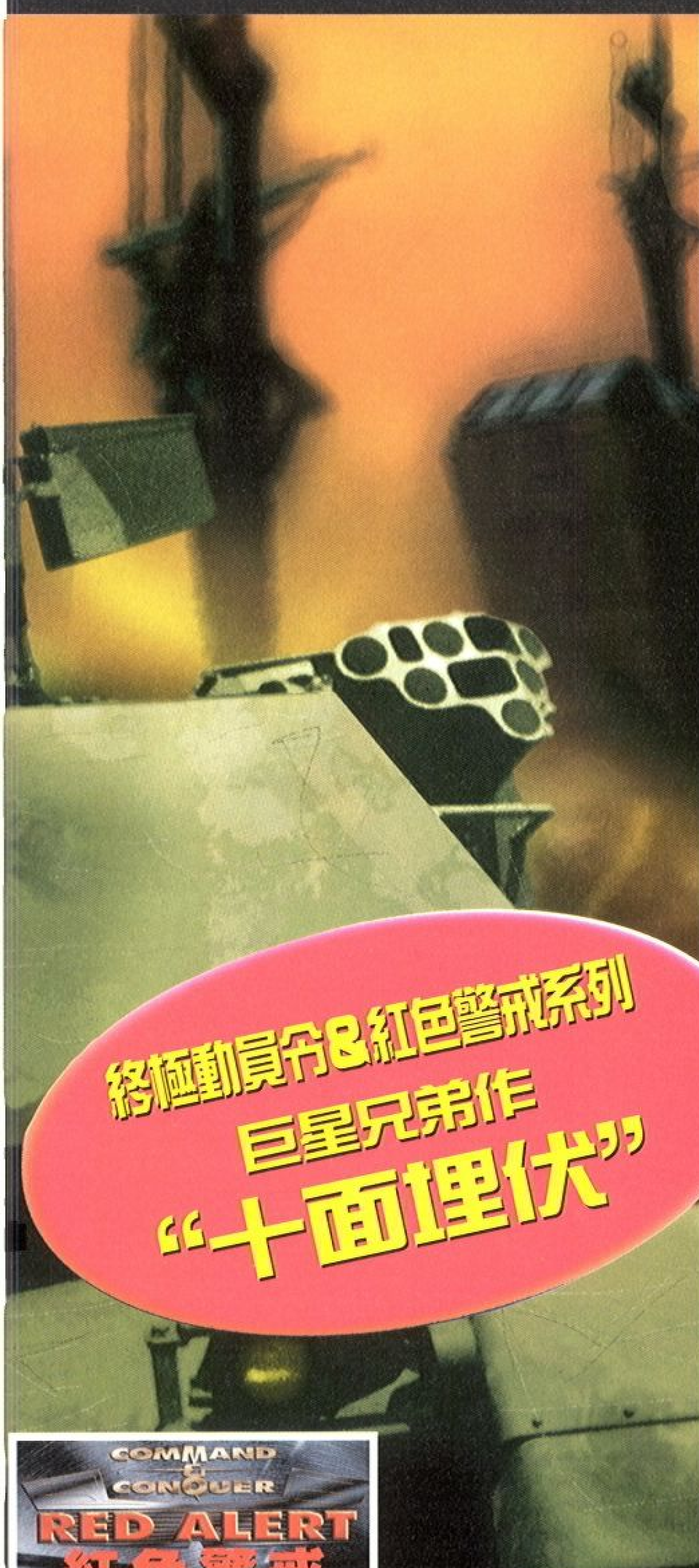
紅色警戒資料片-絕地逢生
(飆至最高點的超瘋狂資料片)

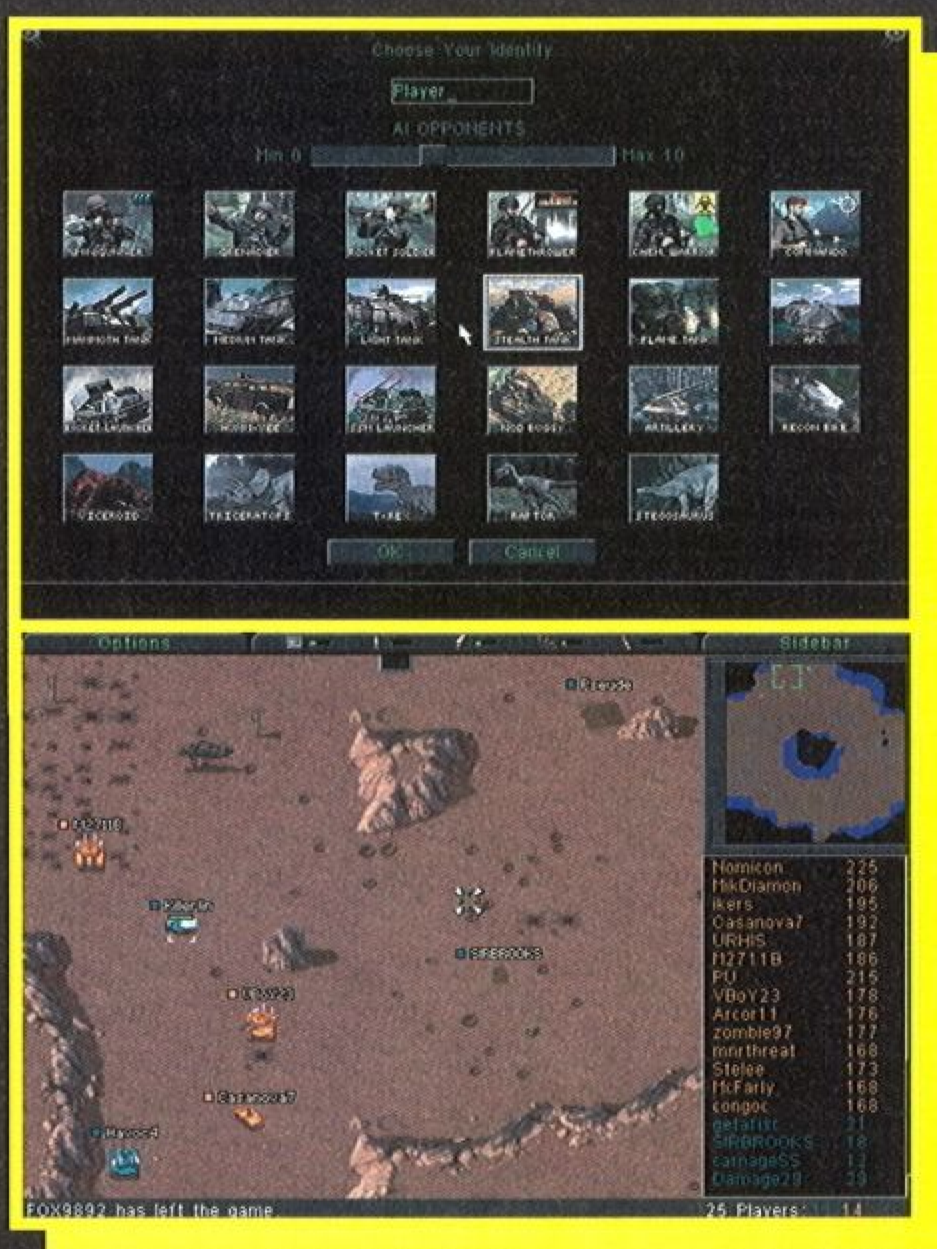
紅色警戒
(銷售第一,排行榜第一,人氣第一之即時戰略遊戲)



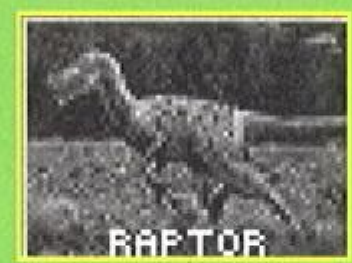
終極動員令WIN95黃金版
(開創即時戰略遊戲界的新時代巨著)

裝甲　射擊威力　速度　快速填彈　射程



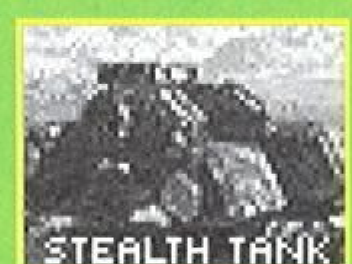


十面埋伏各地玩家的見證



迅猛龍

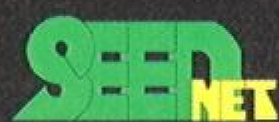
在網路對戰時,選擇迅猛龍是最HIGH的玩法,提升戰力後,連長毛象坦克都給我咬死,咬不死時,長毛象坦克的速度也很難追上我。 —日本玩家 鈴木



隱形坦克

我最喜歡偷襲,隱形坦克在提升裝甲和攻擊後,我可隨興的攻擊,輕易的遁逃,裝甲雖然是我最大的弱點,但是隱形坦克的全程隱形能力,我只能說很爽,打得美國人跑,日本人溜,天下唯我獨霸! —英國玩家 史帝芬

紅色警戒超值組合包
(第三波回饋玩家之超級大禮)



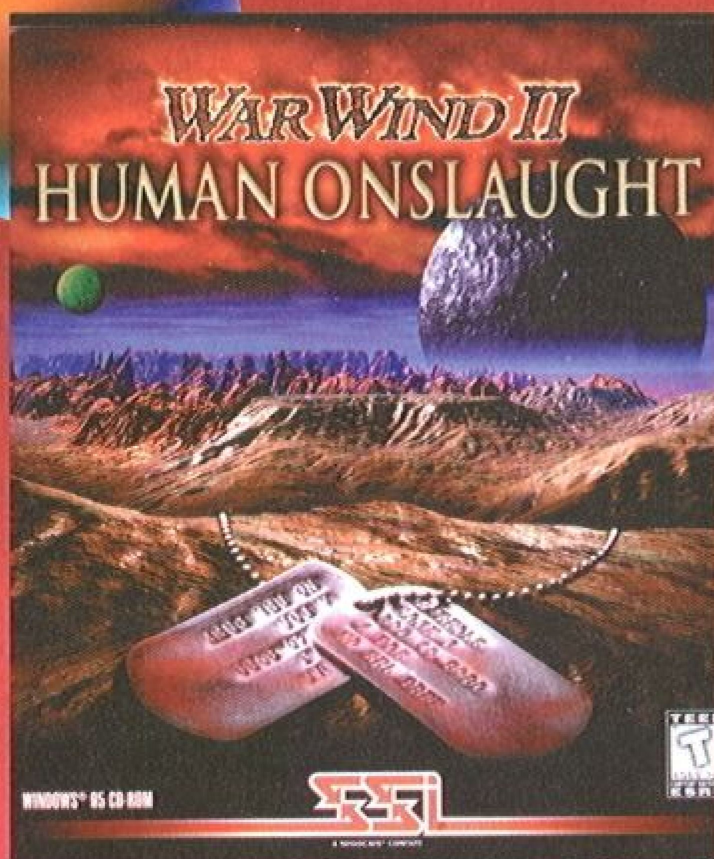
著作權所有★侵權必究

代理發行 · 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

第三波最強的戰爭系列

烽火連天 II

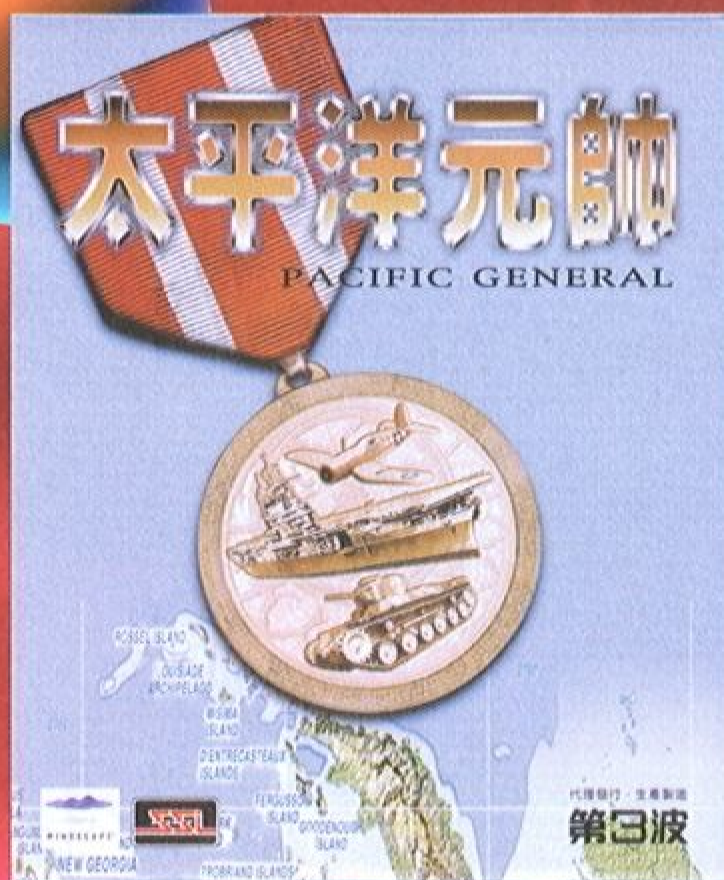
戰火尚未真正的平息，殺戮與紛爭一再的反覆進行中：
遙遠的星球上人類的未來命運掌握在妳的手中！



太平洋元帥

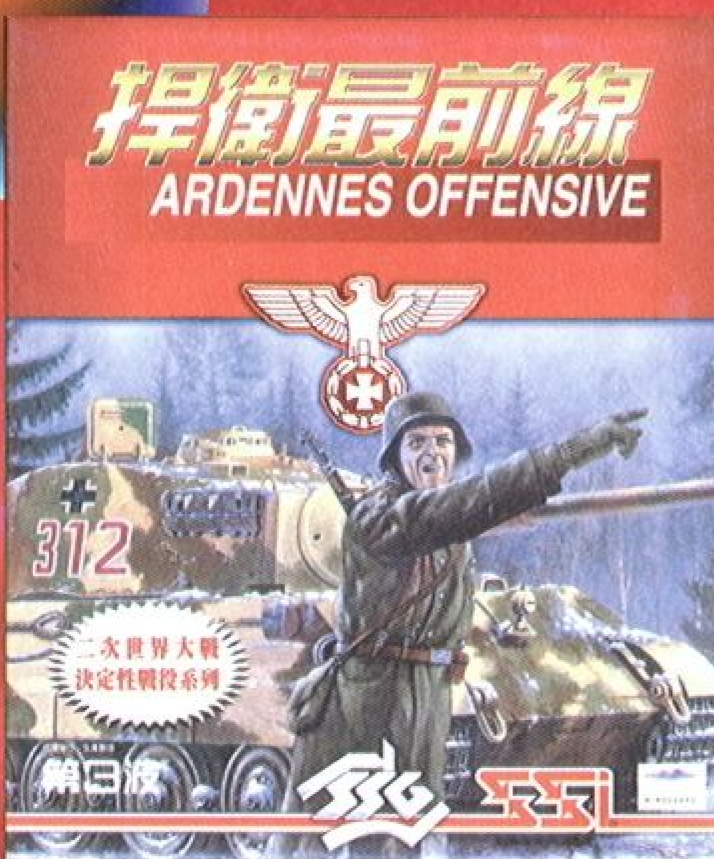
PACIFIC GENERAL

歡迎來到太平洋，第二次世界大戰最重要的戰場之一。同時也歡迎您來到「太平洋元帥」，一個全世界最出色的戰略遊戲！



捍衛最前線

二次世界大戰 決定戰役系列" 的第一套作品「捍衛最前線」!
讓所有戰爭迷重回第二次世界大戰的現場，精確地重建德軍這場激烈且孤注一擲的 "突出部之役"！



裝甲元帥 II

PANZER GENERAL II

最精緻的戰爭續作華麗登場!
榮獲3月份電腦玩家4支半搖桿評價!
三十個細心繪製的戰場，忠實呈現二次世界大戰的戰場風貌；
最新的遊戲引擎所提供的卓越效果，更能確實發揮戰略遊戲的精髓。
可免費連上戰爭專區
WWW.CLUBSSI.COM
向全世界開戰!

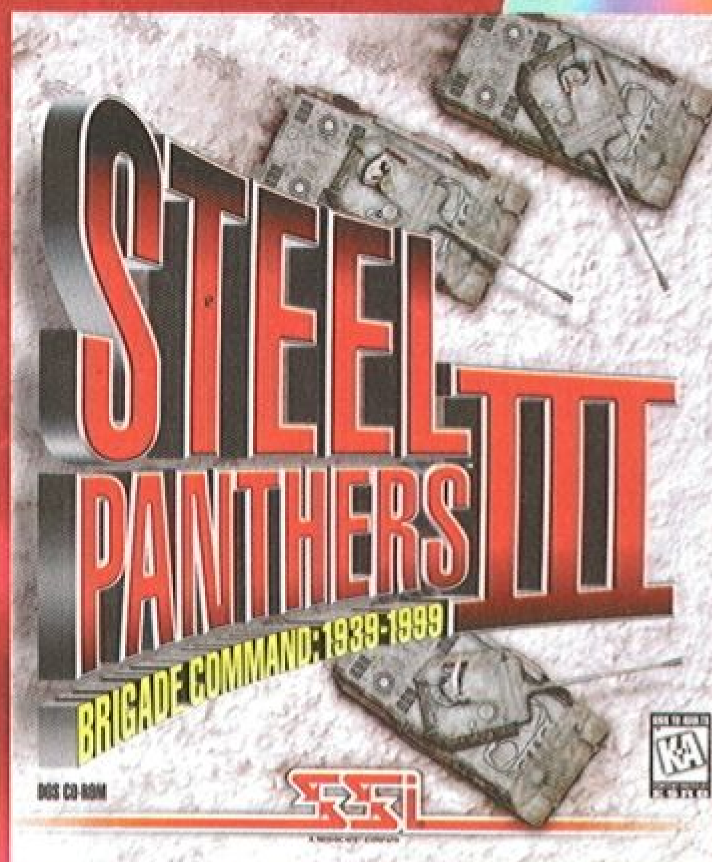
代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

全面出擊

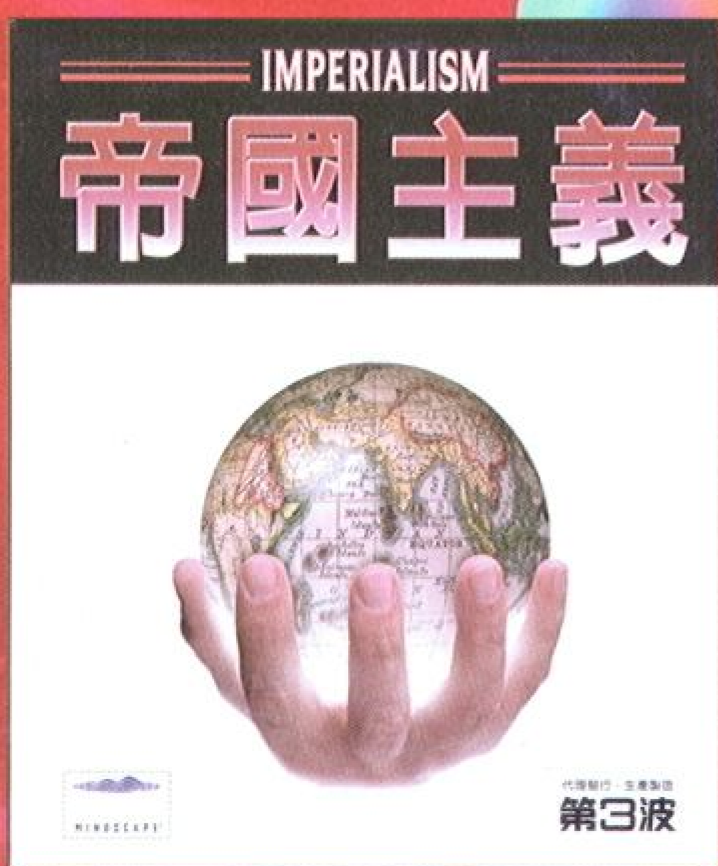
史上最強的戰鬥軍團

不論是歐洲戰場、還是太平洋戰區
您將重回二次世界大戰現場，
體驗每一場交織著血淚的真實戰役
，戰爭遊戲迷決不能輕易錯過！



鋼鐵勁旅III

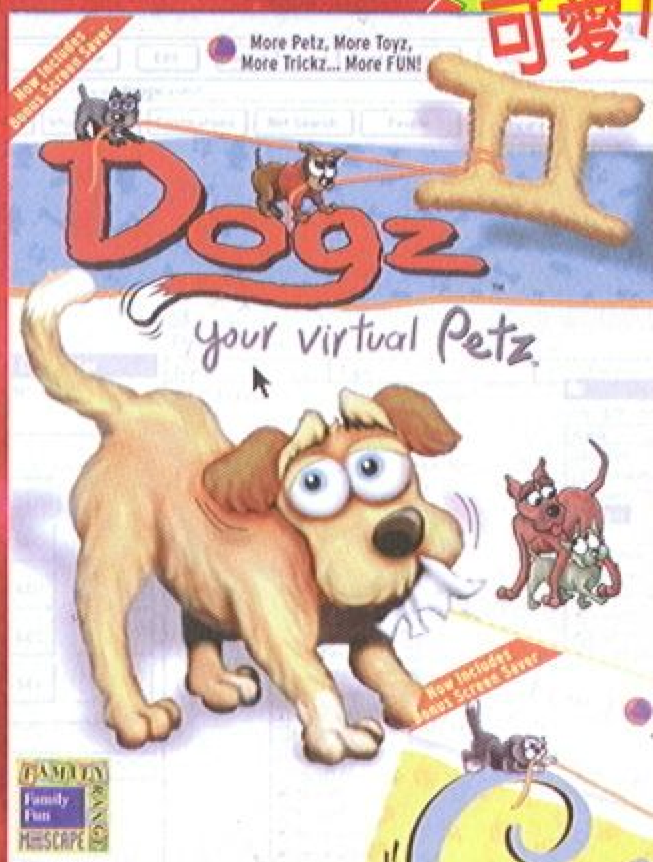
STEEL PANTHERS III
橫跨1939年至1999年的戰車部隊，
旅級作戰--鋼鐵勁旅系列的精華最終章登場！
遊戲包含了6個完整的會戰和40個以上的獨立戰役，其中有1939年至近代的史上重大戰役！



帝國主義

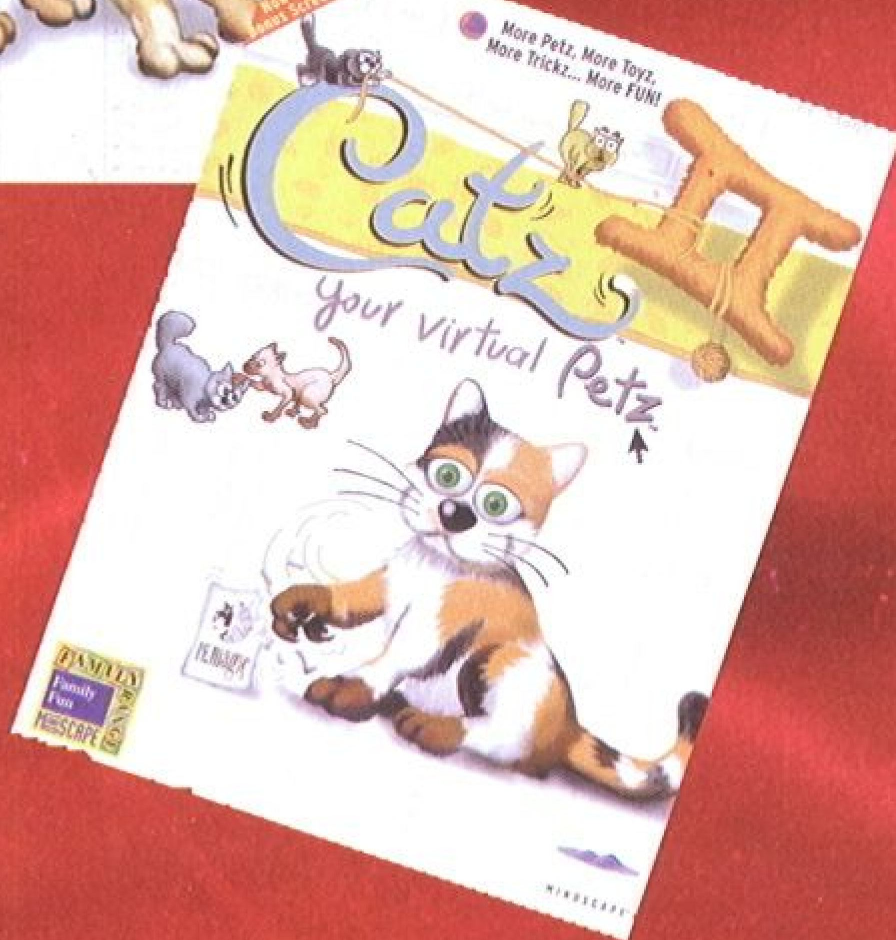
Imperialism
榮獲1997 12月份國外PC GAMER 雜誌年度熱門策略遊戲，結合了資源管理、經濟貿易、開發探索、外交行動以及軍事征服等要素，「帝國主義」要你向世界挑戰：嚐試一統天下、征服世界！

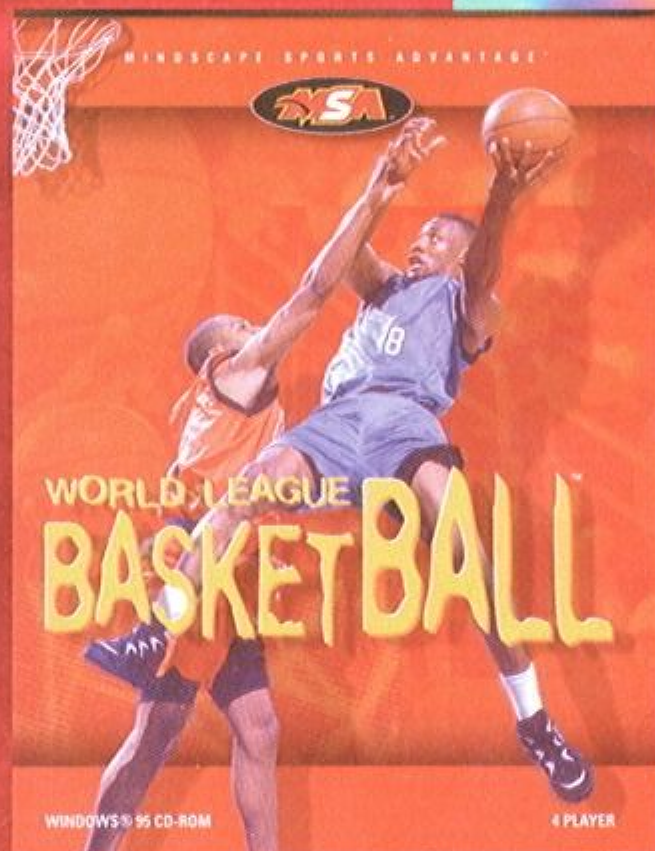
特別推薦
可愛小寵物登場！



狗狗喵喵站 第二代

DOGZ II CATZ II
狗狗喵喵新朋友來了 這回造型不但更可愛，更特別的是還可同一台一起飼養喔！





世界盃籃球賽

屬於籃球的季節已經來到，投籃、火鍋、籃板、抄截、快攻、灌籃，球賽開打了！
趕緊加入世界大賽中，感受球風迥異的各國隊伍！

MICROPROSE®

世紀房車大賽 Ultimate Race Pro

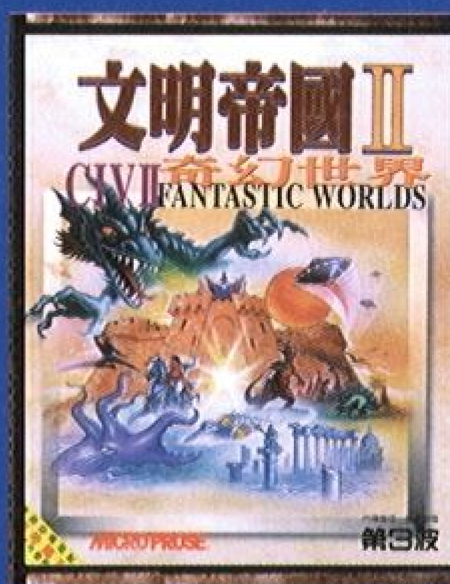
寫實的雲霧煙雨效果，煞車時輪胎痕跡，逼真的光影投射，車身會應翻車碰撞而凹凸不平。16條精心設計的跑道，16部各具特色的跑車，16人同時網路連線，支援3D/FX巫毒卡。

百戰天蟲 2 Worms 2

頑皮的天蟲們又回來了，而且變得更加可愛......也更加可怕！高解析度的畫面，新增一卡車的武器，另外提供多種語音、武器或地形的編輯器！

代理發行．生產製造

第3波 台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636．台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989．高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 http://www.acertwp.com.tw



第七軍團

7th Legion

1997年最火爆的即時戰略遊戲，結合紙牌與即時戰略的特點，迎接一場令你血脈噴張的戰役吧！

魔法風雲會.古老的咒語

Magic: The Gathering (r)

Spells of the Ancients(tm)

現在，您在PC電腦上也玩得到 Arabian Nights ®、Antiquities ®、Unlimited™的卡片了！

暗黑大地

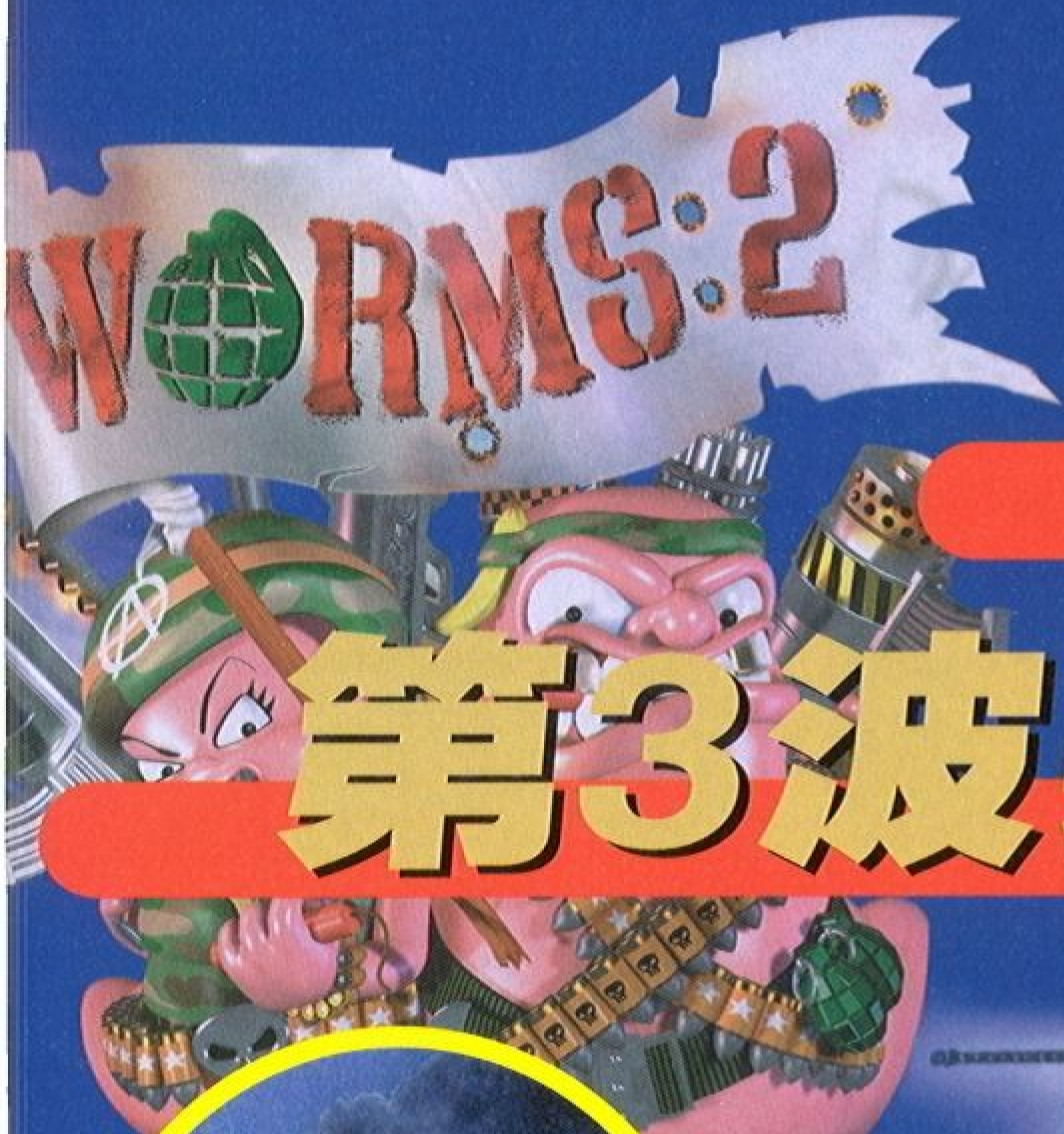
Dark Earth

躍入一個3D即時動作冒險遊戲，在一個廣闊、生動、令人驚豔的世界中，體驗即時戰鬥及人物互動，25分鐘的高品質影片，100名各具特色的人物，及260個預先繪製的3D場景。

文明帝國II奇幻世界

Civ2:Fantastic World

進入魔法與幻想統治的國度，體驗15個驚心動魄的挑戰！豐富的資料與編輯器，為您帶來更多的冒險，更多的傳奇故事。最重要的一點，您還可以建構自己的世界哦！



經典遊戲
第3波強力發行

裝甲雄獅2　M1 Tank Platoon 2

還記"沙漠風暴"中，優異表現的M1坦克嗎？真實的繪圖技術，精明的人工智慧，寫實的歷史戰役及支援 3Dfx Voodoo 卡，另提供網路連線進行戰役。

捍衛雄鷹4.0　Falcon 4.0

加入最新的C型(Block50)機種，真實的物件、地表貼圖，支援16人同時網路連線，展現F-16的媚力。

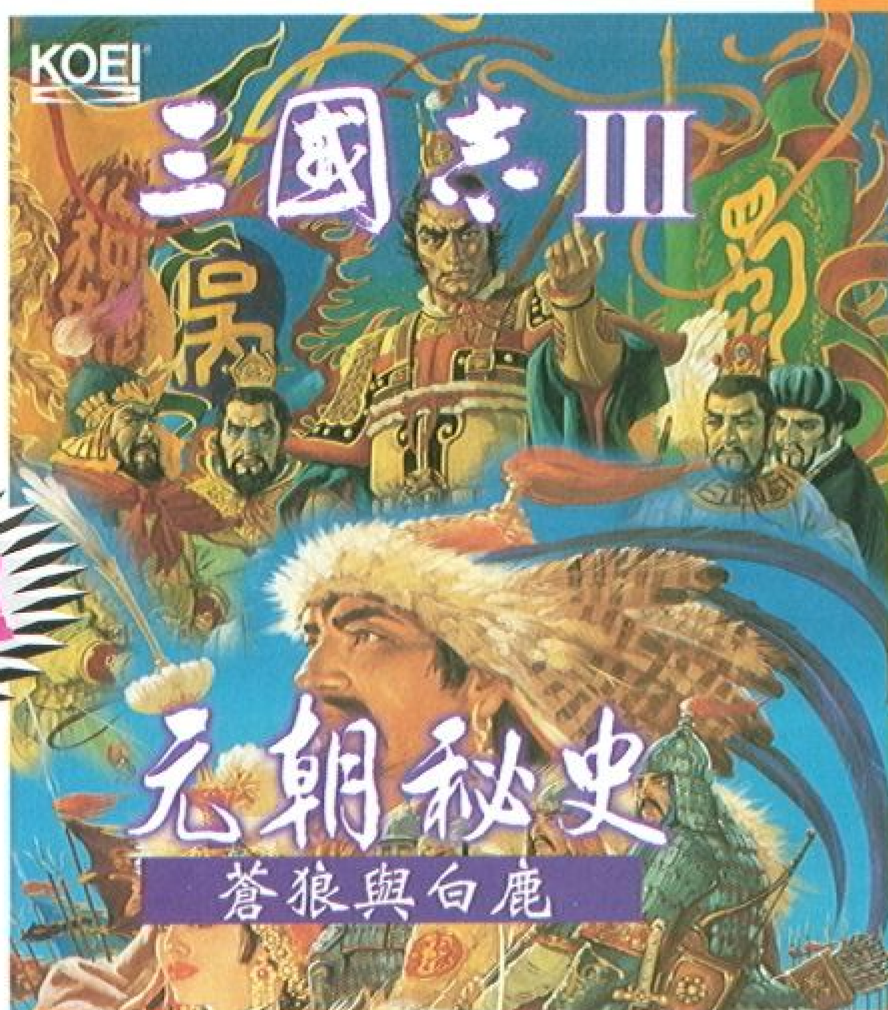
M1 Tank Platoon II and Falcon 4.0 (C)1998 MicroProse Software, Inc. All Rights Reserved.
Worms 2 (C)1997 Team 17 Software Ltd. All Rights Reserved.
Ultim@te Race Pro (C)1998 Kalisto Technologies. All Rights Reserved.
Magic: The Gathering: Spells of the Ancients (C)1997 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved.

kalisto　OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT　TEAM17

KOEI 經典合集系列

光碟典藏版

最新出爐



三國志III＋元朝秘史

NT$980.-

大航海時代II＋航空霸業II

NT$980.-

三國志IV＋三國志英傑傳

NT$1350.-

太閤立志傳＋信長之野望·天翔記

NT$980.-

『買三國志V送三國志VI』活動得獎名單

● 三國志VI <日文原版> 100套

柯銘澤 邱威程 謝怡如 劉紹毅 馮萱 張耀全 蘇哲緯 韓宗諭 林英博 紀永珍 林永振 趙長輝 聶維良 荊譑婷 楊明錫 林國楨
李一民 彭孟玄 席可欣 蔡尚樺 洪得煇 鄭復續 朱輝錦 黃慶雄 張惟晟 陳玠年 劉光華 楊素芳 鄧仁傑 劉建興 王嘉鈴 何岳庭
邱義旭 陳志雄 楊宗翰 劉世澤 李宜霞 楊東一 蘇聖強 鍾孟霖 黃朝彥 陳宏泰 陳奕富 吳清晟 廖國義 王紹安 吳佳南 于雋昇
杜松輝 賴宇昌 韋俊宇 葉仁傑 陳明宏 陳昱斌 林圓釋 陳武青 翁泰賜 王建忠 游書豪
邱靜如 范書銘 尤世明 陳明隆 劉慈航 廖文德 黃榮杰 黃鼎融 葉承翰 羅欣儀 林承永
黃文宏 戴雨蘋 陳明威 蔡佳信 張聖祥 王同威 黃震宇 王明仁 丁邦順 張惠娟 江昭誼
賴佳瑩 劉千誠 徐欣懋 吳定謙 吳乙民 曾信豪 廖唐誠 張祥均 陳水鴻 何昱緯 顧家恩
王耀震 張家豪 唐麟川 林家賢 汪純立 王俊中 林孟俞 許斯威 共100位

● 三國志VI紀念T恤300件

吳玉翔 詹欣芸 曾世煒 等300位 獎品將自4月起陸續以掛號包裹寄出.

KOEI

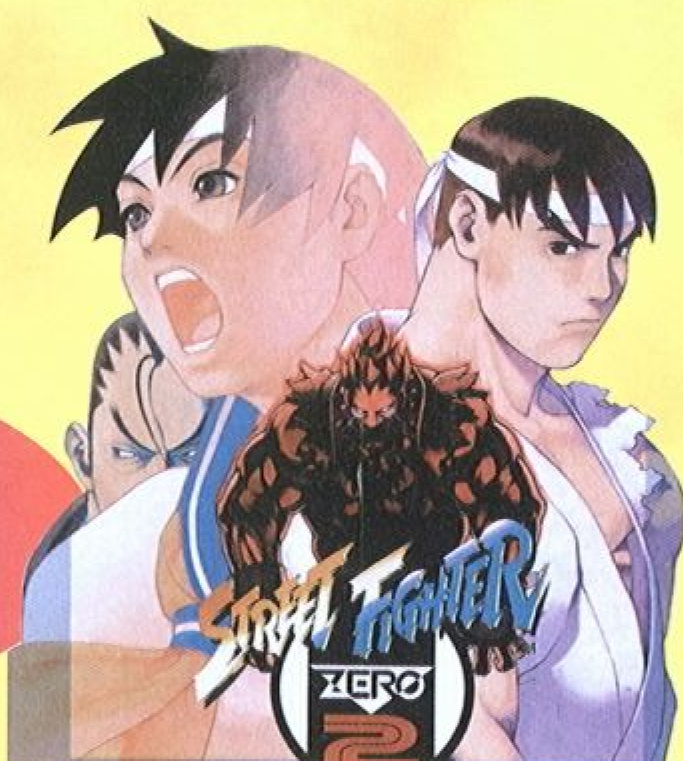
代理發行 · 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

CAPCOM®

ROCKMAN X4

期待已久的**洛克人X4**
及**快打旋風ZERO2**
即將登場,敬請等待
4月11/12日洛克人在兒童樂園
明日世界中心與你見面



戰鬥篇

您能打倒大頭目嗎?
風靡全球之英雄人物"洛克人"系列全新登場
狂賀洛克人X3銷售數量突破2萬套,推出全新包裝,不同的頭目角色及全新戰鬥讓您有全新之遊戲快感

產品名稱: **洛克人X3**

建議售價:NT$ **990**

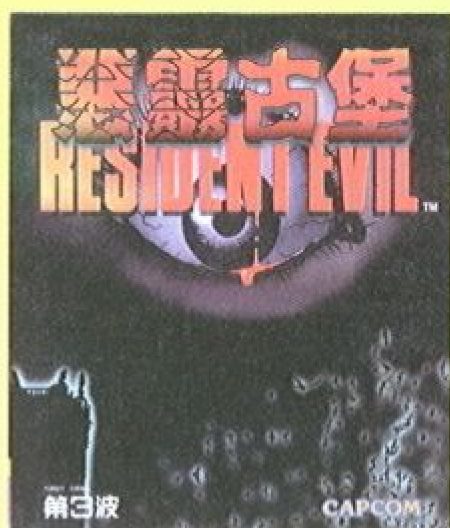
格鬥天王篇

考驗您的反應力及速度感
天王中的天,格鬥界不敗之天王

產品名稱: **快打旋風ZERO**

建議售價:NT$ **1080**

懸疑恐怖篇



挑戰您的智慧及膽量就來試試這款遊戲
遊戲之最終目地–活著走出這棟巨宅

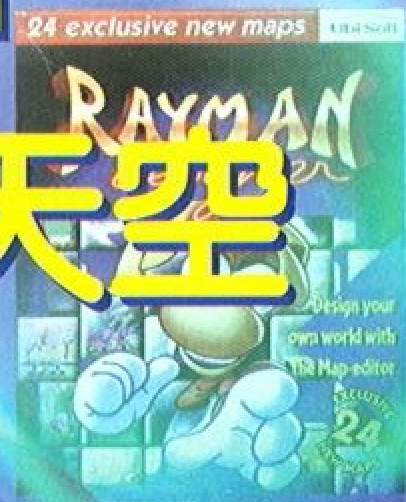
產品名稱: **惡靈古堡**

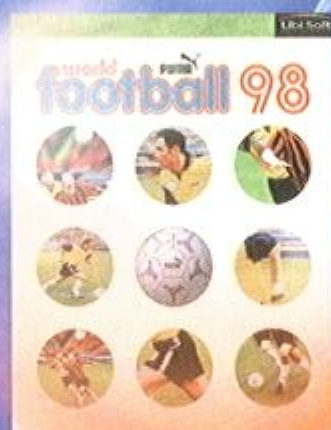
建議售價:NT$ **1080**

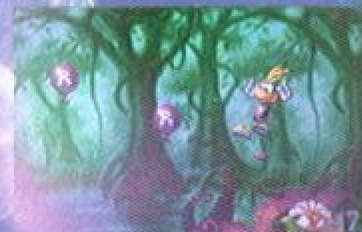
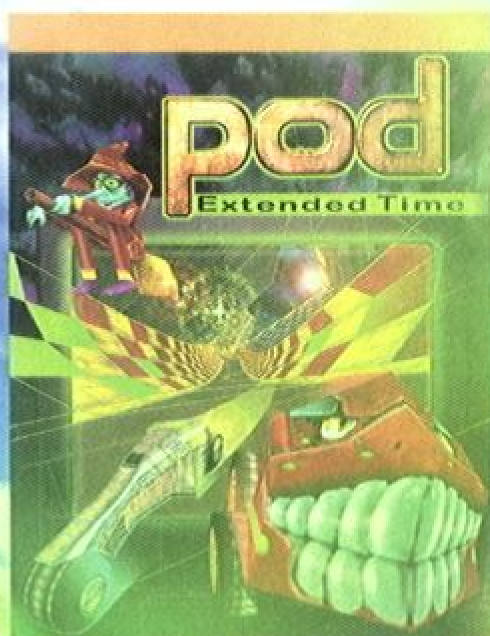
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

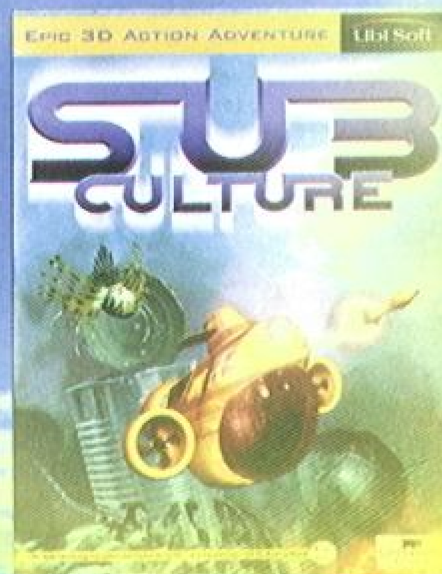
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

來自法國的UBI
帶給你歡樂遊戲的天空

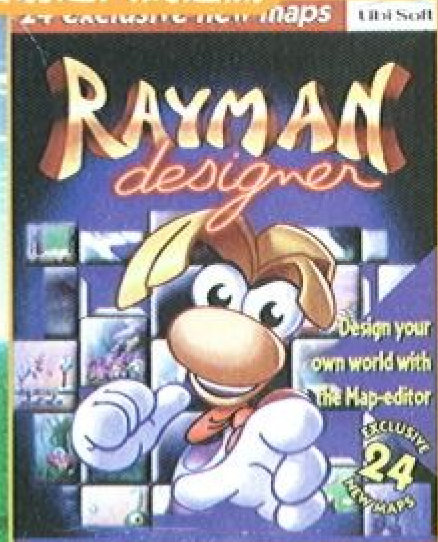




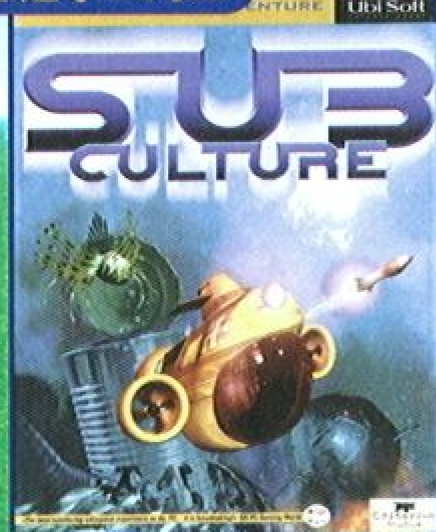


雷射超人闖通關



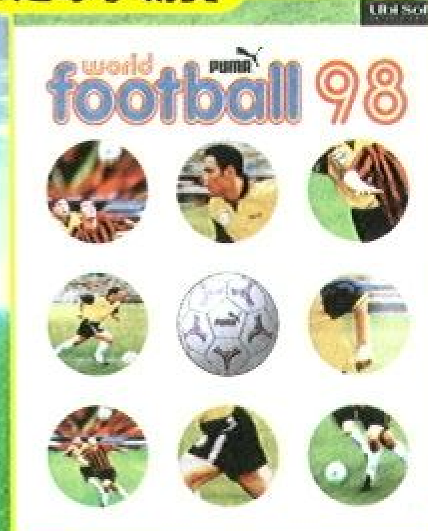
全新的24道關卡，還送你關卡編輯器， 讓你永遠玩不完。

海底追擊二萬浬



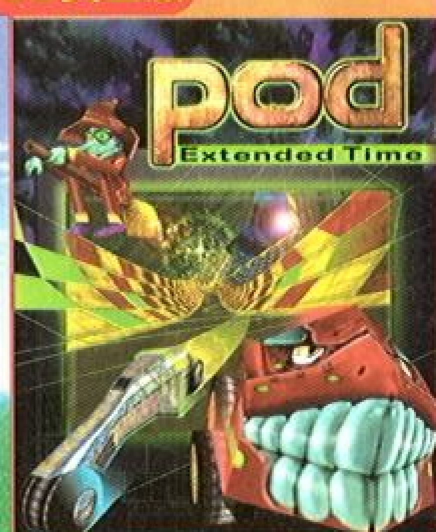
最驚險的旅程、最真實的感受，今年最富創意的立體射擊遊戲。

98足球爭霸賽



順暢逼真的人物動作，真實重現足球場上的智慧與汗水。

POD黃金版



帶給你更絢麗的車種，更富挑戰的道，更逼真的壓迫感。

代理發行．生產製造

第3波

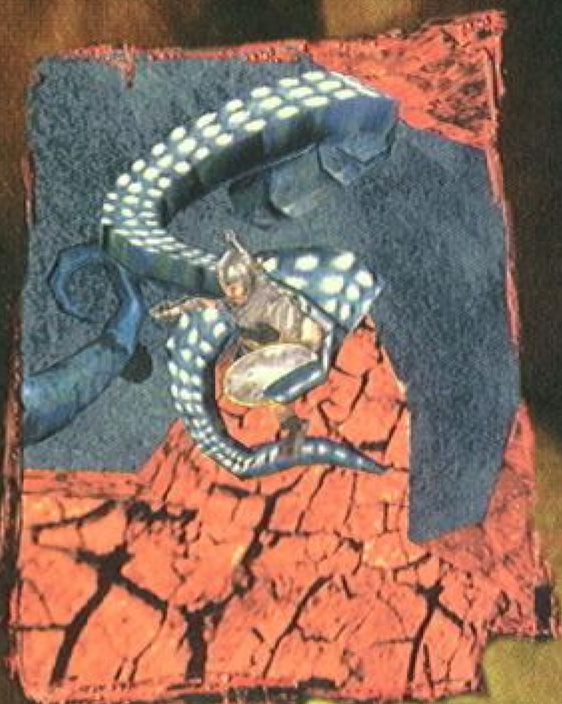
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636
Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886

ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

血流成河、開腸破肚、屍橫片野、碎屍萬段、挑筋斷骨…

360度 新暴力美學。

當你玩過劍魂，
保證你絕不再想起蘿拉
— GAMERS-ZONE



改寫3D格鬥遊戲歷史
— COMPUTER PLAYER

COMING SOON

劍魂

DIE BY THE SWORD

～全新試玩版，搶鮮下載！～

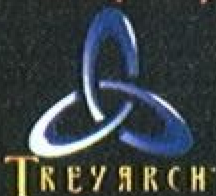
www.interwise.com.tw

Inter wise
英特衛多媒體聯合國
代理發行

台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
生產製造

Developed By



以上相關之商標均屬原公司所有

誠 徵
業務專員

男性，非推銷，負責業務拓展與企劃，本公司提供優良學習環境，歡迎積極進取，對光碟遊戲有興趣者。大專夜校生可，需備汽車駕照。請洽
Tel:29996768#23 鍾小姐

今年度最佳中文化大作！

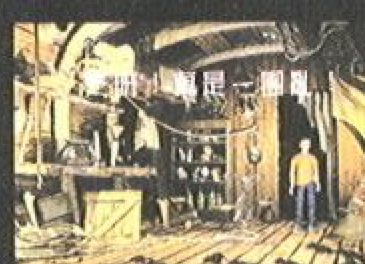
沒有歪壽晶片，
你也可以很"歪壽"！

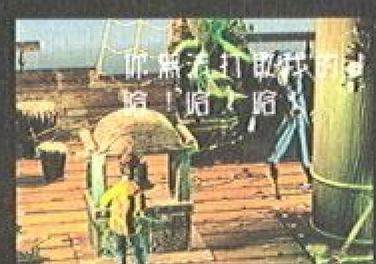
歪壽小子

讓你久等了！即日起在各大
遊戲門市皆可買到！！

一段驚濤駭浪的探險即將展開！
找出回家的路是唯一的選擇

鬼屋魔影製作小組全新鉅獻！



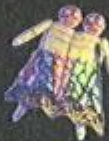


完全中文化及全程語音，遊戲過程絕無冷場！

自動安裝功能，免設定、免安裝、即放即玩！

全程3D場景貫穿遊戲過程，並可任意選擇男主角或女主角！

細膩的手繪背景、華麗的過場動畫及動人的配樂，比加裝3D加速卡還炫！


一鼠到底的操作界面及難易適中的謎題，讓8到80歲都能輕易上手。

INFOGRAMES

以上相關之商標均屬原公司所有　版權所有　翻印必究

WINDOWS® 95 & WINDOWS® 3.1 COMPATIBLE

Inter wise
英特衛 多媒體聯合國
代理發行　生產製造

台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.2999770
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.t

ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

F22 空優戰鬥機

DID AIR DOMINANCE FIGHTER™

軍用級飛行模擬器

DID一年一度唯一飛行鉅作

—— 絕對比EF2000更精緻、更豐富

獨創預警機視野

即時指揮或加入戰場

多種連線作戰

包括分隊對抗模式

1996－EF2000

1998－F22

全新ACMI模式

如黑盒子般將戰機飛行資料分析記錄

擬真度最高

採用北約軍用飛行模擬器成像引擎

本遊戲支援3D加速卡

誰是最好的F-22？

DID公司繼EF2000後，再次向全球證明

ocean

DID DIGITAL IMAGE DESIGN

www.did.com

Interwise 英特衛多媒體聯合國

代理發行 生產製造

台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16（湯城園區）

TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707

http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

誠徵業務專員

男性，非推銷，負責業務拓展與企劃，本公司提供優良學習環境，歡迎積極進取，對光碟遊戲有興趣者，大專夜校生可，需備汽車駕照。請洽Tel:29996768#23 鍾小姐

一場撼動星海的衝突...即將爆發...
你的目標不是征服...而是殲滅！

STARCRAFT™

星海爭霸

魔獸爭霸II、暗黑破壞神設計小組年度傲視全球之作！

等待...是值得的...

全省均售

http://www.blizzard.com　　http://www.unalis.com.tw

StarCraft and Diablo are trademarks and Blizzard Entertainment & WarCraft are registered trademarks of Davidson & Associates, Inc.

© 1998 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

UNALIS Flight Simulation

真實的地表！各式的民航機！無可比擬的感動！

無限飛行 FLIGHT UNLIMITED II™

遊戲裏的飛航世界，有如真實生活般的嚴謹，其擬真的程度絕非任何其它飛行模擬軟體可比。

飛越多達 400 架民用軍用各式航機的天空上。即時的航管通訊系統還可以引導您脫離險境。

體驗在閃電、狂風、暴雨等惡劣天候之中飛行。

這...也是眞的！

無限飛行II和復興航空帶您遨遊天際！

將「無限飛行II」手冊截角連同地址、姓名，在5/31前

寄回松崗休閒軟體部，即可參加抽獎！

10 張台北－高雄來回機票，30 架復興航空民航機模型等你來拿！

EIDOS Interactive is a trademark of EIDOS plc. Flight Unlimited II, and the Looking Glass logo are trademark of Looking Glass Studios. All rights reserved. Beechcraft and Baron are registered trademarks of Raytheon Aircraft Company. de Havilland is a trademark of de havilland, Inc. Piper Arrow is a trademark of new Piper Aircraft.

EIDOS INTERACTIVE　LOOKING GLASS STUDIOS™

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)2704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

復興航空 TransAsia Airways

【搭復興航空送禮券，比坐飛碟還棒！】

一九九八探測地球新發現

發現一：復興航空「搭飛機送禮券」，持聯營機票坐復興航空台北↔高雄航線，搭單程即送 7-ELEVEN 一百元禮券乙張。

發現二：集十張7-11禮券，還可換復興航空台北↔高雄航線單程機票乙張。

LucasArts Entertainment Company Presents

STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH

絕地武士 COMPANION MISSIONS 資料片一 聖殿之謎

現實是殘酷的，
命運是崎嶇的，
意志是永恆的！

身爲絕地武士及帝國菁英，我選擇爲自己而戰！
.....瑪拉．婕德

- 加强的武器及新增原力，讓你横掃千軍！
- 14個全新的單人關卡、15個多人對戰場景，帶你直探聖殿之謎
- 星際大戰經典場景再現：如韓．索羅冰凍的碳化室、帝都、雲中城...等
- 壯觀的全新3D太空船艦造型，營造史詩般的磅礡氣勢

本資料片須
完整絕地武士遊戲
方能執行

© Lucasfilm Ltd. & ™.
© LucasArts Entertainment Company LLC.
All rights reserved. Used under authorization.

松崗電腦圖書資料股份有限公司 代理發行

孩之寶1998年最新星際大戰人物造型大抽獎

請將「反抗軍」或「聖殿之謎」的手冊截角貼於明信片，註明姓名和連絡方式，在6/30前寄回松崗休閒軟體部即可參加抽獎。數台價值數千元的超大型X-Wing、天行者人物造型、電影經典畫面場景組合，及鈦戰機進口原版海報，等待各位絕地武士們各憑本事囉！

HASBRO TAIWAN

UNALIS TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

頑劣家族

搶錢任務

這個任務…

不是普通人可以完成的

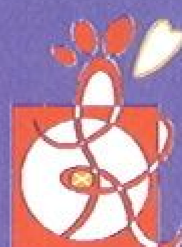
給我＄＄，其餘免談～咳！

我說的是美金喔！

王富貴：爸爸～給我錢買恐龍王國組合玩具...

爸爸：我的錢要買BENZ，找你老媽和老姐～

- ▼漫畫家任正華知名漫畫《頑劣家族》改編
- ▼新形態的方塊「搶錢」遊戲
- ▼十八個性格鮮活的原著角色
- ▼輕鬆爆笑的過場動畫
- ▼提供故事模式、對戰模式、網路連線模式，讓您不只獨樂樂，還可衆樂樂喔！



頂尖拍檔有限公司

©頂尖拍檔email:peterliu@ms1.hinet.net

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

統計日期：3月20日～4月10日
資料來源：軟體世界雜誌第108期選票

非常JAPAN

名次	遊戲名稱	狀態	廠商	類型
1	She'sn	新登場	アクセント	文字冒險（18禁）
2	はぷにんぐ JOURNEY	新登場	Euphony Production	策略（18禁）
3	臭作	新登場	elf	策略（18禁）
4	A列車で行こう5完全版	新登場	アートティンク	策略
5	Natural～身も心も	新登場	フェアリーテール	冒險＋策略（18禁）
6	三國志Ⅵ	新登場	KOEI	戰略
7	駭～メスを狙う顎	新登場	SAGA PLANETS	文字冒險（18禁）
8	VIPER－V16	新登場	ソニア	文字冒險（18禁）
9	いまじねぃしょんLOVE	新登場	U.Me Soft	文字冒險（18禁）
10	Girl Doll Toyコレクション	新登場	URAN	其他（18禁）

資料來源：日本橋遊戲專賣店

非常店頭

躍昇的龍軒～全國最大電腦書局即將閃亮登場

位於台中市的龍軒書局，是全國首創、也是目前爲止唯一的庭園式電腦主題書局。成立於民國七十六年，專營中英文電腦圖書軟體與週邊用品，十一年來秉持著「資訊文化新活力～精緻、專業、生活化」的經營理念。更於民國八十六年覓得一處佔地六百五十多坪的庭園式建築成立中華店擴大營業後，爲資訊人創造了一個世外桃源，與時下資訊賣場的喧囂擾攘形成強烈對比；賣場內明亮寬敞的設計、更是擺脫了資訊賣場擁擠、充滿壓迫感的刻板印象，創造出另一種前所未有的資訊賣場兼庭園休閒空間，實現了負責人林先生爲服務廣大群眾的理想。

本著服務南台中及連結NOVA資訊賣場，成爲複合式商圈的型態，使消費者在商圈享有一次購足商品的快感，龍軒英才直營店已於四月初成爲全國最大電腦書局。除了擁有停車場、景觀千餘坪外，尚有一般的圖書、遊戲、週邊用品、光碟、商業軟體、麥金塔專區，更用主題館的方式來豐富內容，包括網路區、美工區、新手上路區、電影區、電腦保健室，更是突顯了它的專業性。

龍軒庭園式電腦書局　中華店地址：台中市中華路二段197號　電話：(04)2016622　傳真：(04)2017077
英才店地址：台中市英才路474號　E-Mail Address:lsbook@ms15.hinet.net　http://www.longshine.com.tw

非常銷售

排名	遊戲	票數	公司	類型	備註
1	紅樓夢之十二金釵	588	智冠科技	冒險養成	新登場
2	超時空英雄傳說Ⅱ～北方密使	540	宇峻科技	戰略 RPG	上回 2
3	三國群英傳	532	奧汀科技	戰略	上回 4
4	炎龍騎士團外傳～風之紋章	508	漢堂資訊	戰略	上回 1
5	阿貓阿狗	494	大宇資訊	角色扮演	上回 5
6	世紀帝國	482	第三波	策略	新登場
7	古墓奇兵Ⅱ	375	第三波	動作冒險	新登場
8	神鵰俠侶	342	智冠科技	角色扮演	上回 10
9	金庸群俠傳	331	智冠科技	角色扮演	新登場
10	新世紀福音戰士	322	華義國際	冒險	新登場

非常 紅樓夢之十二金釵 黑馬

什麼？你未滿十八歲？喔！那你眼睛摀起來別看好了，喂！摀起來可別又偷偷從指縫偷看嘿！好幾期以來都是打打殺殺的遊戲登上寶座，總該來點不一樣的吧？雖然大家都以異樣的眼光看我，可是…人家也是很無辜的說…。好了，再抱怨下去就沒得玩了，大家來扮賈寶玉，體驗一下大時代裡，小兒女們的情海浮沈囉！

特別感謝本月參與銷售排行的全省 46 家經銷商

北區：
- 大成堂圖書事業 TEL:(02)2813-2568
- 書耕電腦專賣店 TEL:(035)225-792
- 創世紀電腦超市 TEL:(03)335-4950
- 畫達電腦光碟屋 TEL:(02)2657-8271
- 亞細亞電腦 TEL:(03)422-1662
- 創世紀唱片天碟館 TEL:(02)2954-8384
- 威盛資訊 TEL:(03)426-1916
- 介安電腦 TEL:(02)2990-0337
- 筑翔資訊 TEL:(02)2937-7515
- 弘城資訊 TEL:(02)2969-2896
- 仲美資訊 TEL:(02)2915-0038
- 旭傑電腦 TEL:(02)2371-0600
- 遠東電腦行 TEL:(02)2389-4999
- 易欣資訊 TEL:(02)3151-7571
- 中聯科技 TEL:(02)2245-3838
- 奈德資訊 TEL:(02)2389-0860
- 來欣電腦 TEL:(02)2396-5781
- 世國資訊 TEL:(02)2932-7046

中區：
- 東興電腦量販店 TEL:(037)337-865
- 101 電腦圖書 TEL:(04)520-8961
- 諾貝爾書城 TEL:(04)528-5196
- 龍達資訊 TEL:(04)223-4101
- 捷暘電腦 TEL:(049)354-870
- 冠龍科技 TEL:(04)223-1662
- 詠銘電腦 TEL:(04)623-5298
- 遠太電腦 TEL:(04)222-0050
- 成太資訊 TEL:(04)451-9000
- 駿業科技 TEL:(048)754-362
- 龍軒書局 TEL:(04)201-6622
- 順發電腦 TEL:(04)226-4099
- 益崧資訊 TEL:(04)727-7115
- 晉新資訊 TEL:(048)336-257
- 群欣資訊 TEL:(047)760-799

南區：
- 日本橋遊戲專賣店 TEL:(07)235-1848
- 宏華軟體書城 TEL:(06)228-0395
- 宏廬電腦 TEL:(07)806-1281
- 晶球電腦 TEL:(07)316-4949
- 宏大電腦 TEL:(07)622-4816
- 宏廬電腦 TEL:(07)237-7391
- 慧能資訊 TEL:(07)815-4646
- 僑品電腦 TEL:(06)214-1838
- 宏華資訊 TEL:(07)223-0405
- 船富資訊 TEL:(06)228-1966
- 國廉資訊 TEL:(07)225-3687
- 鴻裕資訊 TEL:(07)222-0260

非常期待　非常讀者

非常期待

名次	上回	遊戲名稱	公司	類型	票數
1	上回 1	仙劍奇俠傳 II	大宇資訊	角色扮演	375
2	上回 2	太空戰士 VII	未定	角色扮演	368
3	上回 3	大富翁 IV	大宇資訊	益智	324
4	上回 6	風雲	智冠科技	角色扮演	107
5	上回 5	守護者之劍	帝技爺如	角色扮演	98
6	新登場	中華職棒 III	智冠科技	運動	95
7	上回 4	三國志 VI	第三波	歷史模擬	83
8	上回 7	神鵰俠侶 II	智冠科技	角色扮演	53
9	新登場	暗黑破壞神 II	松崗電腦	戰略 RPG	44
10	新登場	模擬城市 3000	美商藝電	模擬	41

非常讀者

名次	上回	遊戲名稱	公司	類型	票數
1	上回 4	阿貓阿狗	大宇資訊	角色扮演	388
2	上回 6	超時空英雄傳說 II～北方密使	宇峻科技	戰略 RPG	332
3	上回 3	炎龍騎士團外傳～風之紋章	漢堂資訊	戰略	284
4	上回 5	世紀帝國	第三波	策略	188
5	上回 9	古墓奇兵 II	第三波	動作冒險	100
6	新登場	三國群英傳	奧汀科技	戰略	60
7	上回 2	暗黑破壞神	松崗電腦	戰略 RPG	56
8	新登場	天龍八部之六脈神劍	智冠科技	角色扮演	52
9	上回 7	金庸群俠傳	智冠科技	角色扮演	48
10	新登場	魔法軍團	GAMEONE	戰略	44

中獎名單

台北市◆李瑞軒	台中市◆洪才智	彰化縣◆林信宏	台北市◆楊維慶	新竹縣◆李志鵬
台北縣◆彭士魁	花蓮縣◆黃書稜	彰化縣◆吳志強	台南市◆吳雅雯	台北縣◆李泓霖
台北市◆馮惠怡	高雄市◆王宗武	高雄縣◆呂豐興	台南市◆王博世	高雄縣◆吳志鴻
台中縣◆劉力鳴	高雄縣◆陳奕宏	桃園縣◆王派齡	桃園縣◆謝浩源	台中市◆陳　廷

（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於 4 月 18 號以掛號寄出。）

新片觀潮站

MAY · 1998

■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示，則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表旁之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月１～10日，中旬爲11～20日，下旬爲每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

4 月中旬	地獄徽章	WIN95	未定	富峰群
4 月中旬	水滸外傳	DOS/WIN95	680 元	天堂鳥
4 月中旬	邪靈世紀	DOS/WIN95	680 元	天堂鳥
4 月下旬	獅王傳說	WIN95	未定	富峰群
4 月未定	魔法門Ⅵ	WIN95	未定	歐樂影視
4 月未定	RPG 總動員　英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
4 月未定	俠客遊～未來之書	WIN95	未定	第三波
4 月未定	神闇世代	WIN95	800 元	歡樂盒
5 月上旬	禁煙風雲	DOS/WIN95	720 元	梵太師
5 月上旬	科隆戰記～受咒之地	WIN95	未定	富峰群
5 月上旬	大地之劍	WIN95	680 元	天堂鳥
5 月上旬	鏡花緣	WIN95	700 元	天堂鳥
5 月未定	戰國美少女	WIN95	740 元	帝技爺如
5 月未定	戰神記事	DOS/WIN95	680 元	天堂鳥
5 月未定	光闇紀事	DOS/WIN95	680 元	天堂鳥
5 月未定	卡茲之翼	WIN95	未定	歡樂盒
6 月下旬	守護者之劍	WIN95	780 元	帝技爺如
6 月未定	仙劍奇俠傳	SEGA Saturn	未定	大宇資訊
6 月未定	毀滅天鏡	DOS	640 元	帝技爺如
6 月未定	憾天神塔	DOS	800 元	歡樂盒
6 月未定	神龍教	WIN95	880 元	歡樂盒
6 月未定	毀天滅地	DOS/WIN95	720 元	天堂鳥
6 月未定	俠客新傳	DOS/WIN95	未定	天堂鳥
未　定	暗黑破壞神Ⅱ	WIN95	未定	松崗電腦
未　定	大逆鱗Ⅰ	WIN95	600 元	俊伸科技
未　定	大逆鱗Ⅱ	WIN95	800 元	俊伸科技
未　定	新龍門客棧	WIN95	880 元	歡樂盒
未　定	魔界歷險	WIN95	880 元	歡樂盒
未　定	紫青仙劍錄	WIN95	未定	泰騰科技

★模擬（SIM）

4 月 1 日	F- 15大鵬鷹揚	WIN95	1280 元	美商藝電
4 月 15 日	銀河飛將中文版	WIN95	1180 元	美商藝電
4 月上旬	機甲爭霸戰黃金合輯	WIN95	1080 元	憶弘國際
4 月中旬	鐵甲雄獅	WIN95	1080 元	憶弘國際
4 月未定	獨霸星海英文版	WIN95	未定	力藝資訊
4 月未定	F 22空優戰鬥機英文版	WIN95	未定	英特衛
4 月未定	噴射戰鬥機之完全燃燒英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月 5 日	空中格鬥王英文版	WIN95	1100 元	華義國際
7 月 5 日	前線總動員英文版	WIN95	未定	華義國際

★射擊（STG）

4 月上旬	終極戰區	WIN95	1200 元	憶弘國際
5 月 5 日	GP 特勤戰警英文版	WIN95	980 元	華義國際
5 月未定	酷小子英文版	WIN95	未定	力藝資訊
6 月未定	Free Space 英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月上旬	終極火力英文版	WIN95	399 元	梵太師
未　定	鋼鐵戰場	DOS/WIN95	720 元	光書科技
未　定	雷電 2	WIN95	800 元	俊伸科技

新片觀測站

★冒險 (AVG)

4 月中旬	迷霧之島Ⅱ中文版	WIN95/MAC	未定	憶弘國際
4 月未定	亞特蘭提斯	DOS/WIN95	未定	第三波
4 月未定	斷劍Ⅱ英文版	WIN95	990 元	第三波
4 月未定	巫毒小子	WIN95	990 元	英特衛
4 月未定	Black Dahlia 英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
5 月未定	教育實習	DOS	760 元	歡樂盒
5 月未定	聖戰千秋英文版	WIN95	未定	力藝資訊
6 月中旬	絶命淒殺英文版	WIN95	未定	富爾特
6 月下旬	鏡花緣	WIN95	1500 元	梵太師
6 月未定	勇者泡泡龍Ⅱ	WIN95	未定	龍愛科技
6 月未定	Oflight and darkness 英文版	WIN95	未定	英特衛
未定	Hi.To.Mi	WIN95	未定	歡樂盒
未定	青梅竹馬	WIN95	未定	正先實業
未定	魔獸外傳	WIN95	未定	松崗電腦
未定	Grim Fandango	WIN95	未定	松崗電腦

★策略 (SLG)

4 月 1 日	KKND2	WIN95	1080 元	美商藝電
4 月 1 日	地城守護者中文版	DOS/WIN95	1080 元	美商藝電
4 月 15 日	三國正史中文版	WIN95	1180 元	美商藝電
4 月上旬	失落的天堂	WIN95	1080 元	憶弘國際
4 月上旬	企業大亨	WIN95/NT/OS2	890 元	憶弘國際
4 月未定	文明帝國Ⅱ合集英文版	WIN95	未定	第三波
4 月未定	凱撒大帝中文版	WIN95	1100 元	第三波
4 月未定	模擬首都	WIN95	720 元	智冠科技
4 月未定	花木蘭	DOS	720 元	仕積
4 月未定	無人島物語 R	WIN95	未定	力藝資訊
5 月 15 日	工人物語Ⅱ英文版	WIN95	980 元	華義國際
5 月中旬	反抗軍	WIN95	未定	松崗電腦
5 月未定	水滸傳	WIN95	980 元	第三波
5 月未定	狗狗小站 2 英文版	WIN95	未定	第三波
5 月未定	喵喵小站 2 英文版	WIN95	未定	第三波
6 月 15 日	異種～破繭而出英文版	WIN95	未定	華義國際
7 月 15 日	眞命天子	WIN95	未定	華義國際
8 月 5 日	魔法學園	WIN95	未定	華義國際
未定	血戰	WIN95	未定	憶弘國際
未定	花仙子夢工廠	WIN95	未定	正先實業
未定	魂之石	WIN95	未定	正先實業
未定	Force Commander	WIN95	未定	松崗電腦
未定	瘋狂醫院Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊
未定	美少女夢工場Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊

★戰略 (WAR)

4 月 5 日	誌武神大戰	DOS/WIN95	880 元	富峰群
4 月上旬	凱撒聖戰	WIN95	1080 元	憶弘國際
4 月未定	終極動員令黃金英文版	WIN95	1080 元	第三波
4 月未定	伊甸風暴英文版	DOS/WIN95	未定	第三波
4 月未定	烽火連天 2 英文版	WIN95	980 元	第三波
5 月未定	2910 天鉉計劃	WIN95/NT	未定	歐樂影視
5 月未定	水滸傳	WIN95	720 元	智冠科技
5 月未定	龍霸天下	WIN95	未定	智冠科技
5 月未定	極地風暴英文版	WIN95	未定	第三波
5 月未定	M.A.X 2 英文版	WIN95	未定	英特衛
5 月未定	Allen Intelligence 英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月 15 日	水滸傳	WIN95/NT	未定	旭光資訊
6 月未定	古文明霸王傳	WIN95	780 元	宇峻科技
未定	天使爭霸	WIN95	未定	歡樂盒

★策略角色扮演 (RSLG)

5 月未定	劉備傳	WIN95	未定	智冠科技
6 月上旬	幻世錄	WIN95	740 元	奧汀科技
未定	聖戰英豪	WIN95	660 元	亨和

★教育 (CAI)

未定	邏輯思考之旅中文版	WIN95	未定	憶弘國際

新片觀測站

★動作（ACT）

4 月中旬	瘋狂賽機	WIN95	890 元	憶弘國際
4 月未定	SUB CULTURE 英文版	WIN95	未定	第三波
4 月未定	RAYMAN DESIGNER 英文版	WIN95	未定	第三波
4 月未定	世紀房車大賽英文版	WIN95	未定	第三波
5 月中旬	地下裁判團英文版	WIN95	399 元	梵太師
5 月中旬	東京番外地　英文版	WIN95	未定	富爾特
5 月中旬	超級房車賽　英文版	WIN95	未定	富爾特
5 月未定	地城奇兵英文版	WIN95	1080 元	第三波
5 月未定	絶對武力英文版	WIN95	990 元	第三波
5 月未定	劍魂英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月未定	Crime Killer 英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月未定	東方傳記之鬥戰聖佛	未定	未定	安峻科技
未　定	極度戰爭	WIN95	未定	憶弘國際
未　定	鬥神傳 II	WIN95	880 元	俊伸科技

★益智（PZL）

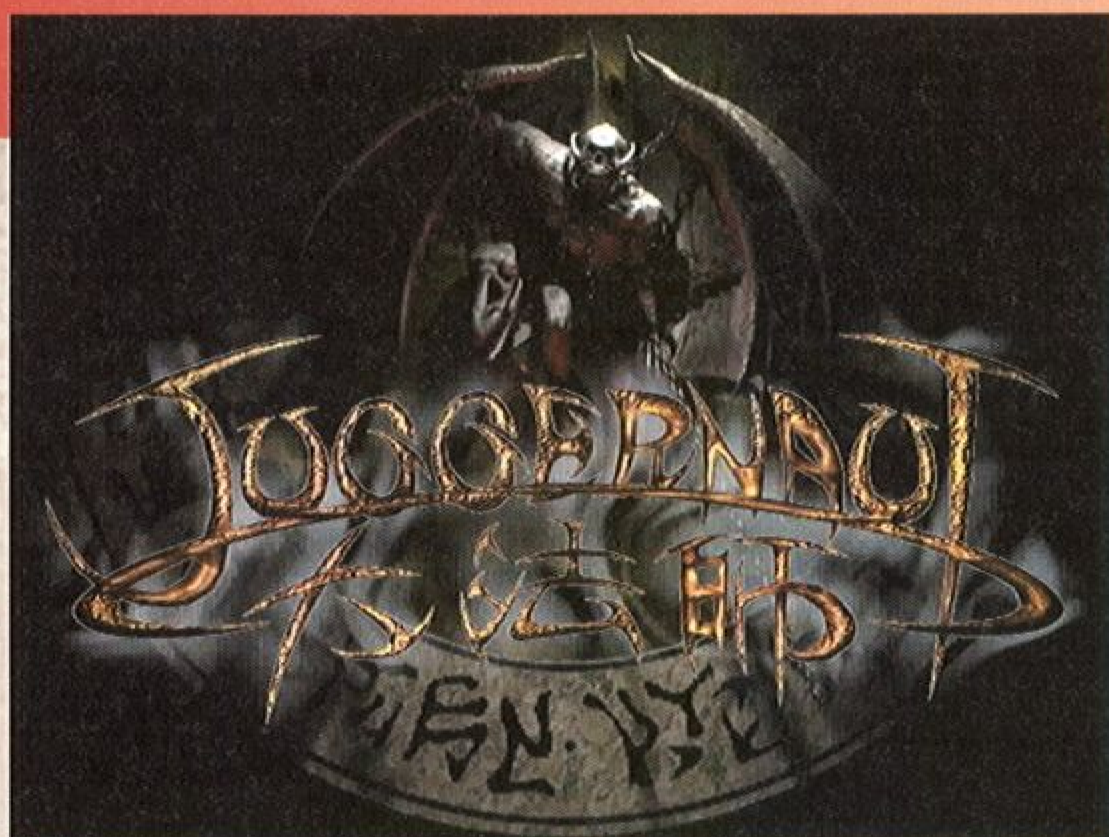
4 月 15 日	KG 棒三國志	WIN95/NT	未定	旭光資訊
4 月中旬	三國龍	WIN95	未定	光譜資訊
4 月未定	王者之棋英文版	WIN95	未定	英特衛
4 月未定	亂蝶	WIN95	760 元	歡樂盒
4 月未定	大富翁 IV	WIN95	750 元	大宇資訊
5 月上旬	手談	DOS/WIN95	720 元	晟業資訊
5 月未定	五子棋	WIN95	未定	智冠科技
6 月下旬	魔幻天下	WIN95	未定	光譜資訊
6 月下旬	非常天才	WIN95	未定	正先實業
未　定	超級麻將大亨	WIN95	未定	正先實業
未　定	奧林匹克麻將	WIN95	未定	立體派

★運動（SPG）

4 月中旬	'98 動感美國職籃英文版	WIN95	未定	富爾特
5 月未定	致命快艇英文版	WIN95	未定	英特衛
7 月未定	台灣職棒大聯盟	WIN95	未定	大宇資訊

發行公司資料表：

大宇資訊	TEL:(02)2356-0722	FAX:(02)2356-0969	Web:http://www.softstar.com.tw/
美商藝電	TEL:(02)2747-6588	FAX:(02)2747-6312	Web:http://www.ea.com.tw/
憶弘國際	TEL:(02)2218-9808	FAX:(02)2218-9801	Web:http://www.mmi.com.tw/
第三波	TEL:(02)8780-3636	FAX:(02)8780-5656	Web:http://www.acertwp.com.tw/
美商新美	TEL:(02)2706-0660	FAX:(02)2754-8803	Web:http://www.ussummit.com.tw/
松崗電腦	TEL:(02)2704-2762	FAX:(02)2704-4454	Web:http://www.unalis.com.tw/
智冠科技	TEL:080-741009	FAX:(07)815-1992	Web:http://www.soft-world.com.tw/
光譜資訊	TEL:(02)2395-7200	FAX:(02)2395-7201	Web:http://www.ttime.com.tw/
歡樂盒	TEL:(02)2231-6454	FAX:(02)2231-6424	E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw
富峰群	TEL:(02)2232-0033	FAX:(02)2231-2679	E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw
泰騰科技	TEL:(02)2918-4601	FAX:(02)2914-9835	E-mail:and9763@ms1.hinet.net
英特衛	TEL:(02)2999-6768	FAX:(02)2999-2195	E-mail:www.interwise.com.tw
彩虹高科技	TEL:(02)2706-3231	FAX:(02)2706-0078	E-mail:rainsoft@ms7.hinet.net
鼎昌實業	TEL:(02)2662-5266	FAX:(02)2662-5263	Web:http://www.worldwise.com.tw/
精訊資訊	TEL:(02)2999-6883	FAX:(02)2999-7061	Web:http://www.kingformation.com.tw/
弘煜科技	TEL:(04)2201-8369	FAX:(04)2202-2557	E-mail:funyours@ms2.hinet.net
華義國際	TEL:(02)2581-2672	FAX:(02)2581-5072	Web:http//www.hwaei.com.tw/
微波軟體	TEL:(02)2232-3670	FAX:(02)2232-3671	Web:http//promile.com.tw/
歐樂影視	TEL:(02)2351-3291	FAX:(02)2351-3447	Web:http//www.all-luck.com/
旭光資訊	TEL:(02)2914-2497	FAX:(02)2914-2505	Web:http//www.sungraph.com/
捷友資訊	TEL:(02)2648-5858	FAX:(02)2648-4288	Web:http//www.apexsoft.com.tw/
力藝資訊	TEL:(02)2771-2968	FAX:(02)2778-3633	Web:http//www.playtime.com.tw/
富爾特科技	TEL:(02)2912-9215	FAX:(02)2915-5223	Web:http//www.fullertn.com.tw/
正先實業	TEL:(02)2506-0271	FAX:(02)2504-2319	Web:http//www.front.com.tw/
飛拓國際	TEL:(02)2293-9072	FAX:(02)2293-9073	
天堂鳥	TEL:(02)8773-5409	FAX:(02)8773-5408	
仕積	TEL:(02)2653-3603	FAX:(02)2653-3605	
全崴資訊	TEL:(02)2875-4932	FAX:(02)2873-0475	
安峻科技	TEL:(02)2965-1782	FAX:(02)2966-9625	
鑫盛資訊	TEL:(02)2389-8673	FAX:(02)2389-8674	
梵太師電腦動畫	TEL:(02)2756-5833	FAX:(02)2756-5862	Web:http://www.cdsoft.net/
立體派影像科技	TEL:(02)8780-2266	FAX:(02)8780-3370	



大法師

故事源起…

最初，天地之間還只是渾沌時期，一切事物都沒有固定的形狀、性質，直到一股神秘能量所引起的變化，漸漸產生出一種能夠自行繁衍生命的生物型態，在過了幾個世紀之後，一連串的混亂組合，造就了原本各種生命型態的結合，因此所產生出的種族也不盡相同。許許多多的種族出現了，這其中不乏擁有神秘力量的種類。

在矮人族群中，他們一直信奉著古老時代所傳下來的神秘宗教(Jinshinbee教)。他們內部中，流傳著許多不爲外人知的神秘故事，當然也包括了神秘魔法術。其中，由歷代大祭師世代相承的一項秘密法術，是能使人長生不死的『Dismortalit』魔法。施展『Dismortalit』魔法時，需在月亮與水星重疊時，所照射出來的異樣紫色光芒之下，加上祭師自己本身的高深法力，及密法的咒語才能完成，只要有一點差異，輕則法力盡失，重則屍骨無存。這秘密一直由各代大祭師交接傳承著，直到Juggernaut的出現…。

月亮與水星重疊的時刻，究竟會發生什麼事呢？

月亮與水星重疊的時刻近了，一切準備也已經完成了，大祭師～Juggernaut正屏息等待著。所有人都已撤走，祭台上只有Juggernaut一人，時間一刻一刻地過去，正當他等的有點不耐煩之時，紫色光芒出現了！他趕緊念起咒語，施展法術，突然間飛砂走石、風雲變色，天地間瞬時充斥著憾人的氣氛，Juggernaut的臉上出現了駭人的神情，他全身散發著刺眼的光芒，越來越強、越來越亮，最後在一聲巨大聲響後，消失於祭台。外面沒有人知道到底發生了什麼事，只在祭台上發現一個捲軸，但是沒有人敢去打開它，長老們一致決定將它放在教內的聖地裡，嚴密地保管著。

遊戲類型／即時角色扮演
設計公司／傅羽資訊
發行公司／傅羽資訊
使用平台／WIN95
發行時間／七月下旬
硬體需求／
●機種：P-100以上
●記憶體：16MB
●音效：與WIN95相容之音效卡
●模式：SV
●操作：M/K

神偷盜帥JACK的出現

神偷傑克，是造成本遊戲故事起源之人物，如今下落不明……。

盜帥～Jack是本世紀最出名的神偷，盜取秘密寶物是他的樂趣，不管是國王的寶物室或是富商的保險庫都會裡留下他的足跡。在一次盜墓的過程中，他從陪葬文物的記載，獲知Jinshinbee教裡有著許多的神秘寶藏，這件事對他來說無疑是非常興奮的。他準備好一切裝備，帶著既興奮又期待的心情，前往那神秘的寶地。

藉著完善的裝備及高超的技巧，他在沒有人發覺下，順利地竊走許多的寶物，並很快地找到了買家，烏卡蘭的國師～Kuto。Kuto見到這些東西，真是如獲至寶，出了一筆高價將其買下。神偷在得到高額報酬之後，便高興地走上回家之途。但邪惡的Kuto擔心神偷會洩漏出這秘密，於是起了殺人滅口之意，便派遣他的部下追殺。

由遠古時期集合世界大法師力量所創的時空門，是爲了能夠迅速處理世界中各地緊急危難事件而設的，倉惶的神偷利用時空門逃回到村落，並將時空之鑰分成4份，分別放在世界各地，此後時空門因時空之鑰被取走，不能再開啓，Kuto爲避免同樣的事件再發生，便破壞了所有的時空門。神偷將時空之鑰分送到世界各地之後，便想找個地方暫避風頭，以逃避Kuto的追殺。自從神偷離開以後就沒有人知道他的下落，就好像這個人已經從這個世界消失了一樣…。

裝備畫面

玩家可選擇之角色肖像，不同的角色擁有不同的基本數值

發現捲軸的秘密

Kuto得到的許多物品中，最覺詭異的一項就是那個記載著Juggernaut當初施法經過的捲軸，他日以繼夜地徹底研究之後，找到方法可以召回Juggernaut，以得知長生不死的秘密。他立刻準備好法器，唸著捲軸上的咒語，頓時飛砂走石、轟然一響！地面迸裂一道深不見底的裂縫，Juggernaut緩緩地從裂縫中出現了！對於眼前的情況，法師不免有點驚慌，Juggernaut那猙獰的面孔、凌厲的眼神正直視著他，使他不禁有一種顫慄感油然而生。

遊戲中的片段

你就是千挑萬選出來的勇者嗎?

世界…就像是一堆積木所堆積起的整體，大家需要彼此依賴著，卻因此，彼此也互相牽引著，誰也不能更壯大；或是，誰也不會被消滅，直到有一天…。東島國的邊界被侵入了，消息所傳來的是節節敗退的消息，守軍毫無招架之力，他們所面對的敵人並不是正常人類，而是身俱邪力的魔鬼戰士，有以一抵百、不可思議的力量。危急之際，國王正要派遣使者至北帝國請求救援，卻接到北帝國使者送來請求救援的緊急信函，沒想到北帝國此時也遭到攻擊，經查證之後，發現爲烏卡蘭軍隊所爲，而幕後主使人竟是烏卡蘭的國師，而且他已經控制了烏卡蘭的國王，全國已經在他的控制之下了，現在他企圖以他利用魔法力所創造出的『魔鬼士兵』來征服其他國家，其強硬攻勢銳不可擋。

東島國王已經束手無策，大臣們也手足無措，眼見著國土及人民漸漸地被魔鬼士兵侵略，只好廣發告示於天下，徵求各地勇士來解決此一困境…。

玩家可選擇之角色肖像，不同的角色擁有不同的基本數值

網路遊戲的瘋狂熱潮不曾消退

繼前年『暗黑破壞神』的那股瘋狂熱潮之後，漸漸地網路合作連線遊戲日益受到重視，而像『RA-Like』那種對戰形式的遊戲可能對大部分人而言，就好像天天在路上見到賓士600一樣，多少都有點司空見慣了吧。如果您嚮往的網路遊戲是那種並肩作戰的合作遊戲方式；如果您因爲語言隔閡，而未能夠和大家一起享受『Diablo』所帶來的樂趣；如果您因爲受不了網路塞車，而使得生活中少了那麼一點刺激，那你應該試試一款即將出世的線上即時角色扮演遊戲～『大法師』，這是完全由國人自製的3D動作RPG遊戲，畫面、特效都有其獨到之處，而且最吸引人的地方，就是它提供了與暗黑破壞神一樣的多人遊戲介面和網路伺服器，使你不僅能夠品嚐單人奮鬥的榮耀，也可以分享多人合作的默契，或許…你會覺得上網挑戰其他玩家也是不錯的選擇。

↑透過HERO.NET在地下城中和別的玩家對戰

←透過HERO.NET在村莊中和別的玩家進行物品交易

↓施展火系魔法

可提供8～16人同樂

本遊戲將提供8～16人同時參與一個遊戲的玩法，當數個玩家共同參與遊戲時，玩家與玩家之間隨時可以進行線上對談、可以相互合作、亦可與之對戰，或是玩家之間進行交易，將自己身上多餘的物品賣給其他玩家，加入多人同樂的要素，使遊戲呈現更多的變數，玩家間的互動，將令玩家更喜愛這個遊戲！

除了多人進行的樂趣外，遊戲中安排了數十個非玩家操作角色（NPC），這些角色將給予玩家許許多多的幫助，玩家可以向他們購買能協助玩家的道具、裝備（遊戲中共提供超過300種以上的道具、裝備），而且這些角色都和遊戲的劇情息息相關，他們將透露和關於遊戲劇情的訊息給玩家，讓玩家從這些訊息中得到遊戲下一步的進行方向！

在遊戲的戰鬥場景中，玩家將能獲得充份的視覺享受，不但各種界面繪製精細，每個遊戲中的人物角色，無論造型或動作都有極佳的表現，再加上華麗的法術特效，相信一定能滿足所有玩家！

↑和遊戲中的NPC交談

←精細的過場畫面

辣片追緝令

國內第一台遊戲網路伺服器即將誕生！

在不同的遊戲模式下，所進行的規則也不相同。在單人模式中，隨著任務的安排，一步一步地走向遊戲終點，當然過程中也能夠感受到遊戲帶來的樂趣，辛勤練功、收集裝備、增加級數、砍殺怪物、豐富的道具、纏人的怪物、華麗的場景…等等，但是享受這種遊戲不上網廝殺，總覺得缺少了那份刺激感。因此PoltSoft不惜下重資、人力、時間，特別於遊戲中加入多人征戰的選項，以使玩家能夠享受到多人遊戲的熱絡感，更特別的是，你再也不必千里迢迢、遠赴重洋地跑到國外去『遠征』了。國內第一台專爲遊戲而生的伺服器即將隨著『大法師』的推出而問世，由於伺服器是架設在自己的國土上，因此在連線速率方面可以得到更好的享受，再也不必跑到國外去花冤枉錢了。

三頭獸，野獸中的王者，常在森林中出沒，所發出的吼聲，有震天撼地之勢

→敵人角色蜥蜴～甲龍人，週身覆著鈣化的皮膚，充滿獸性的生物

→駐守競技場的精壯男子，有著超乎常人的力量

→鐵甲武士，在遊戲後期出現，防禦力及攻擊力均相當驚人

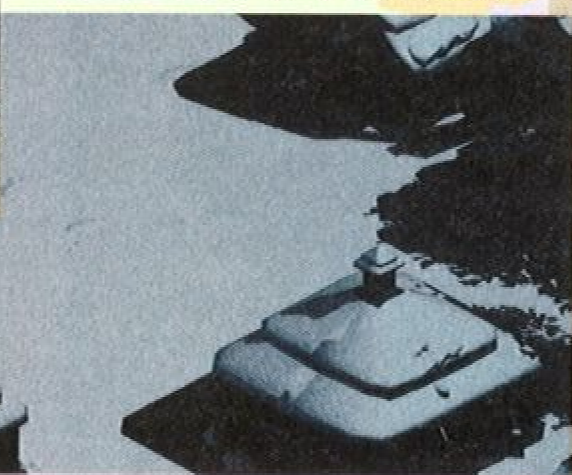
←武器店老闆，居住北方的洞穴人，爲人相當正直憨厚，但似乎有段不爲人知的過去

隨機多樣性的場景變換

此款遊戲吸引人的地方除了它獨樹一格的3D動作畫面，隨機多樣性的場景變換，扣人心弦的音效及音樂，流暢的動作外，最吸引人的地方就是它提供了一個可以讓玩家們共同征戰的地方～Hero.net。PoltSoft這一項舉動的確開創國內網路遊戲之先趨，在遊戲中不僅提供了快速、方便的上網介面，玩家還可以免費使用Hero.net（大法師遊戲伺服主機），上網見識到各地的玩家們，與他們一起並肩作戰，砍光那些張牙舞爪的怪物，或是自行組成團體，爲共同目標而奮鬥，有的以交換裝備爲目的，有的以挑戰最終大魔王爲目的。當然啦，其中也不少以挑戰玩家爲樂的人。

而在遊戲場景上採取隨機出現方式，也就是說每次進到戰鬥場景，都不會是跟上次一樣的格局，所以玩起來不會被侷限在單調的環境裡，不僅場景如此，連裝備的出現機率也是隨機變化，這樣一來，許多可遇不可求的寶物用起來就特別珍惜了。而在怪物的設定上，除了常見的骷髏怪、小妖精之外，還會出現其他巨大的、難纏的、醜陋的妖怪，就等玩家親自來體會囉！

對於國內遊戲能夠有這樣的突破，的確是未來玩家的福音。不僅只是給國內玩家一個良好的遊戲環境，另一方面也可以給國外的人士見識到國內遊戲產業也不是省油的燈，而重要的還是需要大家支持這一切的成果，才能夠使自己的產業更加茁壯。



↑王宮內場景
←荒漠場景
↓雪地村裝場景

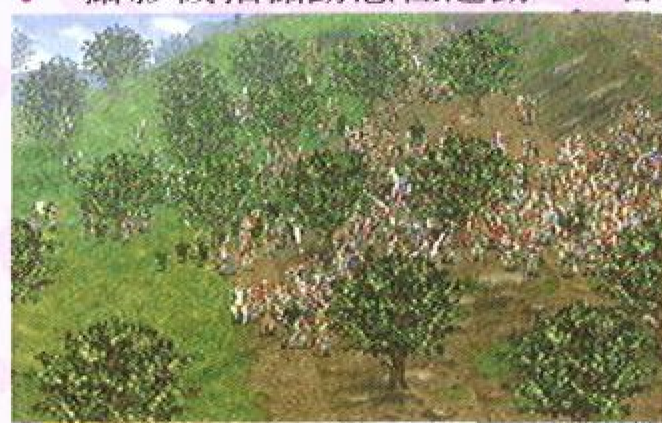
誌武神大戰

THE NECRONS

全新真實戰鬥方式

一般策略遊戲的戰鬥場面都是2D畫面及幾個士兵在戰場裡跑來跑去而已，而誌武神的戰鬥方式更勝一籌。初次見到誌武神的戰鬥場面，一定可以感受此款遊戲所帶來的新鮮與震憾。因爲飄揚的部隊旗幟以及幾十位士兵在螢幕上互相廝殺的場面，畢竟不能取代眞實的上千名士兵作戰的情形，但在誌武神裡，玩家可以看到充滿眞實感的幾千名士兵在草原、高山作戰的戰鬥情形，這些遊戲中的數千名士兵並非是指標或是象徵物，而是眞實地具有活力的角色。

具體的說就是好像攝影機拍攝動態性運動比賽的場面一樣，會跟著玩家的眼睛移動，移動畫面也可以Zoom In、Zoom Out，另外爲了使遊戲氣勢磅薄，所以採用Real Time的戰鬥方式，不單是數千名士兵的戰鬥而已，玩家也可以一對一的戰鬥，尤其是玩家當指揮官或將軍時可以佈置各種作戰陣形，不要小看部隊陣形的力量，因爲不同的部隊陣形會改變部隊的戰鬥力，也會帶來不同的傷害，這對於超大型戰鬥集團的對陣有相當大的影響力。



可允許三千人的戰爭場面

可自由任意切換戰場視角

角色介紹

法虎

男主角，24歲的強壯年青人，小時候就展現出比別人優秀的才華，因而周圍的人對他抱著非常大的期望，而這些過大的期望對他未來的命運有很大的影響，長大後雖然有遠大的抱負，但沒有適合的環境可供發揮，直到政府徵召人才的時候因同學的推荐才加入軍隊。

哀戀

出身於禁國望族的小姐，21歲時，她的家族因爲被陷害，而遭放逐到然國。早年楊晳旅居禁國時，跟哀戀有過一段刻古銘心的感情，後來她如願在然國跟楊晳結婚。她是一位外柔內剛的女子。

蓮輝

一個22歲的華麗女子，在北廊戰爭的時候發揮她的力量，自此得到眾人的萬分信任。她有一個從小就親密的妹妹，但由於時局紛亂，一直無法跟她聯絡。

遊戲類型／即時戰略
設計公司／MIRINAE
發行公司／富峰群
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／三月下旬
硬體需求／ ●機種：486DX2以上 ●記憶體：16MB ●音效：S ●模式：V ●操作：K/M

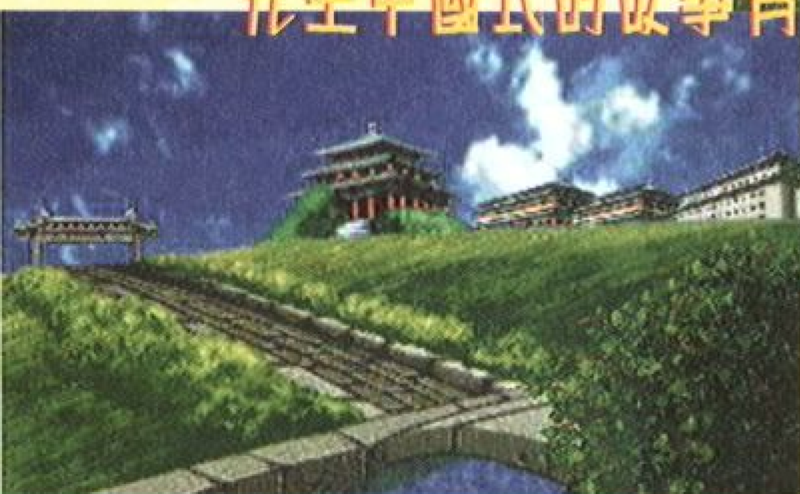
具魄力的戰鬥盛況

除了時間因素的白天、晚上外，加上氣侯因素的晴、陰、霧、雨天等。在地形上也有詳細的區別，因為是全3D的運算畫面，所以包含各種地形的因素，如河川、平原、陸地、森林、山地等，因為是3D的戰場畫面，所以地形上也有高低的區別，如當你置身於懸崖上時，你可遠遠的遙望山底下有如千軍萬馬衝鋒陷陣、你來我往的吶喊、撕殺的悲壯等震憾的戰鬥場面。這個說法一點也不為過，因為在誌武神的戰鬥場面上，可同時容納超魄力的3000人戰鬥盛況。

完全真實的晝夜，氣候反應戰鬥場面

優美動聽的音樂

誌武神大戰在音樂方面下了很大的功夫，總共有二十餘首的音樂，全都是CD音源，所以都具有上乘以上的水準。不單僅有配合3D戰爭場面的悲壯，慷慨激昂、千軍萬馬奔騰氣勢的音樂外，在2D戰術畫面及故事劇情的音樂，有的溫柔婉約如黃鶯出谷；有的細膩中帶著奔放；有的哀淒，卻支支悅耳動聽，絕對值回票價。



完全中國式的故事背景

楊哲

26歲的年輕人，是法虎生死之交的好友，他是一個強壯，又溫柔的將軍。他出身於貴族，良好的家庭背景，使他平步青雲。他喜歡風雨的妹妹，並且跟她結婚，但是…。

勇敗

他是山賊的老大，一個31歲的強壯中年人，剛開始時跟法虎敵對，後來他覺得法虎是個不錯的人，而轉為幫助法虎保護國家。個性很大方，在各方面的行事都極為完美，因此極受到手下的崇拜。

彪龍

一名武藝高強的男子，34歲的中年人。看起來有一點憂鬱，是少數精銳部隊“龍成團”的指揮官。他勇猛的名聲在大陸上眾所皆知，這是因為他所帶領的“龍成團”佔領了大陸南部，因此地位上昇很快。在彪龍的指揮之下，龍成團擁有強大的攻擊力與敏捷的機動力，因此男主角所帶領的部隊每次都被它打敗。在他的眼神裡有著誰都感覺不倒的空虛，表面上的他似乎沒有目標、沒有理想，但他的真正理念是…。

雷皇

52歲，聯合獨立國規天的君主，本名廉信，但隨著他勢力的強勢擴張，而改稱雷皇，在表面上他的行為是以義立國，但他內心裡卻妄圖占領大陸的領土。他原本是個誠實的人，但是為了實現自己的目標，以致於變得利慾薰心。

▶ 遊戲中的女主角～百地天心

戰國美少女

即將旋起戰國時代的風暴…

戰國美少女

曾經以「FALAND STORY」系列轟動全日本的TGL，要以可愛的『女忍者』重新在RPG的舞台上活躍了！戰國也好，美少女也好，跟以往的TGL所走的路線是完全不同的，在這裡不得不自誇一下，眞不愧是老字號。

遊戲中的主角是一位15歲的女忍者見習生～百地天心。在故事的內容中，用歡笑、悲傷、還有愛情，來撰寫主角（天心）的成長，及他們三人之間的友情故事。是一套無論如何都值得您靜下心來慢慢地欣賞的一套遊戲。然而這套遊戲的賣點是，幾乎每一幕場景，都有人物的對話。以擔任天心的配音人員爲首，都是請日本有名的聲優人員來配音的。

名字	百地　天心
流派	伊賀流
出身地	伊賀國伊賀
出生年月日	永祿7年　5月12日
血型	O型
身高	5尺2寸（約158cm）
體重	11.5貫（約43kg）
B・W・H	82cm・56cm・80cm
興趣	洗溫泉
喜歡的事物	溫泉
討厭的事物	[illegible]
性格	活潑開朗，心地善良，有點優柔寡斷，忍耐度不夠。
人物介紹	在幼小時失去了母親，由父親來撫養。[illegible] 使她缺少了忍者應有的嚴厲。

▶ 天心的詳細資料

出眾非凡的冒險故事

在1580年，有一位忍者誕生了，在戰國時代最興盛的天正8年，有位非常有名的忍者～百地丹波的女兒天心，她在伊賀每天勤練劍術。那個時候父親的好友～服部半藏提出了要介紹忍者的工作給她。內容是描寫要通過德川家私人忍者的考試，據說當時的考試是必須與甲賀流的忍者競爭，看誰能在最短的時間內完成任務。那位甲賀流的競爭對手，就是同年紀的猿飛加乃，到這裡爲止是故事的導入部分。在這之後，天心與這位競爭對手的加乃情投意合，成爲好朋友，在背負著忍者的使命一起周遊列國的同時，又結識了兩位非常有膽量的女忍者，之後就四人同行了！

在這個故事裡，當然加入了一些歷史上存在的人物，雲隱才藏等傳說中的人物也會登場。更重要的是將整個的故事內容與歷史上的事件連接起來，所以喜歡歷史的朋友們有福了！而最後要打倒的敵人（總指揮）就是織田信長。偷偷告訴你（妳）爲什麼，因爲在故事的後半段天心的父親會被信長滅口。四個女忍者將歷史上的名人視爲敵人，一起對抗，她們將如何報仇呢？

▲壞蛋哪裡逃？看我如何整你們！！

加乃和小泉是天心往後的伙伴哦！

遊戲類型／角色扮演
設計公司／帝技爺如
發行公司／帝技爺如
使用平台／WIN95
發行時間／四月
硬體需求／ ●機種：P-100以上 ●記憶體：16MB ●音效：CD音源 ●模式：SV ●操作：M/K

讓您直呼過癮的 結合招術

　戰國美少女的戰鬥是採用即時方式，會隨著Q版的人物表現在動畫裡。戰鬥時所下的指令有利用裝備中的武器攻擊～「斬」，還有群蝶亂舞、冰雪暴亂等特殊物理攻擊～「技」，魔法～「術」，還有飛鏢、藥草等道具的「物」，或者是選擇逃亡的「逃」五種。技、術是在等級提升的同時要記住的特技。但若伙伴增加的話，就可以使用合體特技，舉個例來說吧！天心的特技「橫斬龍捲」與小泉的「火焰柱」組合的話，會變出「火焰橫斬龍捲」等類似這樣的特技。當然三人的合體特技會比兩人的合體特技來的強，但是我方的成員有四人，能上戰線的只有3人。

　爲了增加遊戲的趣味性，特地在遊戲裡設定了許多事件，還加了一點點的色彩，如美女出浴圖啦、可以讓你（妳）笑掉大牙的啦、讓您感動的痛哭流涕的…等等。還有塵封已久的秘密也會慢慢地揭曉…，內容非常豐富喔。至於遊戲中的事件，則將近有一百種，當然是完全的用語音來表達，華麗的繪圖是視覺上的一大享受！

遊戲中的事件内容非常豐富

▲一次能3人上戰線。

▼看我小泉的特殊攻擊！

多變的換裝系統

　一說到忍者，大家第一個直覺反映就是換裝，這群一流的女忍者也不例外，從小孩子到老太太都可以換裝，當然收集情報是女忍者們不可欠缺的要素，在這套遊戲裡，換裝含有非常重要的意義，可以依玩的喜好選擇您所喜歡的衣服，但是，當時所穿著的衣服會對戰鬥有所影響，也會改變整個事件的發展。當天心穿著基本服裝「伊賀裝束」時，行動不但變的很敏捷，也對戰鬥非常有利，也會自然的了解忍者周圍的事；但如果穿上鄉村的服裝，不但行動緩慢，而且也無法戰鬥，不過如果能現出忍者身份的話，是不會被村人懷疑的，可是常會被搭訕。

　撇開遊戲不談，是不是有點想開始收集服裝了呢？對了！很可惜的是看不到美女換裝的畫面啦！是不是有點「鬱卒」呢？

遊戲中的換裝系統

神闇世代

遊戲類型／角色扮演
設計公司／歡樂盒
發行公司／歡樂盒
使用平台／WIN95
發行時間／四月
硬體需求／ ●機種：P-75以上 ●記憶體：16MB ●音效：S ●模式：V ●操作：K/M

光與闇的鬥爭再度爆發！

神闇世代是描述由德雷斯領導的達克沙可傭兵團，在遭到血之魔導士庫利亞茲殲滅之後，主角帶領著新生代的傭兵團尋遍天涯，找尋邪惡的血之魔導士庫利亞茲，立志爲往昔的戰友報仇的故事。

遊戲一開始，只有主角德雷斯和主角的未婚妻海倫娜，但隨著劇情的延伸，劍士亞布特和魔法師莉蒂亞等人會陸續加入。在這當中，還有弓箭手、戰士等各型各色的人物活耀其中。至於對手方面，工作小組也用盡心思的設定各種魔物、魔王。沿途要注意劇情和人物之間的對談，因爲當中隱藏著許多重要的關鍵情報。

另外寶物的蒐集也非常的重要而不能忽視，因爲這個遊戲世界的物價相當昂貴，絕對不能輕易的放過任何一個寶箱當中的裝備以及金錢。甚至是在購買道具和武器時，也要經過三思而後行，否則到了後面的關卡時，神兵利器都是很貴的。

▲角色一覽副畫面

▼遊戲中要特別注意與人物間的談話

精細的3D畫面賞心悅目

▲啊！被包圍了!!

這款遊戲第一次展示時乍看之下，不管是操作界面或是遊戲畫面，都很像暗黑破壞神。不過，當您在經過細細品味之後，您會發現這是一款截然不同的強大作品。開場的一段3D動畫就足以說明這套遊戲的不同凡響之處，而畫面中的人物、場景等，當然也都是用3D的方式來表現。不管是畫面的細緻度或是背景音效都相當的搶眼，令人忍不住想試試看。尤其是遊戲的內容方面，更會感到有一種前所未有的震撼。

▲看我的厲害！

▲呵呵～B.B.Q.

▶等我瞄準一下…

RPG跟SLG的完美組合

中文化的界面環境，相信翻譯方面的工作對製作小組來說，是一項極大的挑戰，一堆的人名、地名、道具名和曲折的故事架構令人眼花撩亂。但也因此使得本遊戲更龐大、更具親和力，讓人愛不釋手。平時人物的移動是使用滑鼠作爲操作工具，戰鬥的界面方式是採用即時的模擬戰鬥，不但兼具了模擬遊戲的戰略性，更具備了即時戰鬥的節奏快感。

多變性的戰鬥技巧，五花八門的必殺技和組合技，這是不同於一般RPG遊戲的戰鬥模式。可讓玩家同時享有RPG的角色養成要素以及即時的SLG戰鬥方式。戰鬥畫面也很漂亮細膩，是最近類似遊戲中所少見的。若您是喜歡角色扮演或是即時戰略遊戲的玩家，玩膩了傳統RPG枯燥乏味練功模式的人，那絕對不能輕易放過它。

無敵風火輪！嗯…有火沒風？…將就點吧！

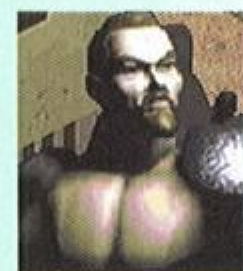
◀武器屋
▼道具屋

▼旅館

主要登場人物

德雷斯

達克沙可傭兵團團長，依那休斯中有名的人物，為了重建被血之魔導士庫利亞茲瓦解的達克沙可傭兵團，以及替那些死去的昔日戰友報仇，於是四處追尋著血之魔導士庫利亞茲的下落，因而展開了一場冒險之旅。



何倫

原本是塔勒西亞王國的大將軍，為人正直、性情剛烈，因而得罪了當朝宰相而被陷害，解除了大將軍的職業職位流放到鄉下。也許是上天的安排，何倫因此而遇到了主角一行人，進而相伴同行，增添了無比戰力。

蕾莉塔

塔勒西亞王國黑玫瑰女騎士團團長，同時也是何倫的姪女，為人剛正不阿，因為被宰相矇騙而誤會了何倫，原本奉命捉拿何倫，經過一番澄清之後而恍然大悟！因此毅然加入主角一行人，共同踏上這冒險之旅。

哈帝斯

依那休斯王國首席的弓箭手，為人正直又講義氣，但另一方面又非常的固執，脾氣硬的像石頭一樣！因為救了被困在地牢裡的德雷斯等一行人，結果反而被通緝！所以只好跟著德雷斯他們一起旅行了。

亞布特

鄉下出身的亞布特原是普洛奇勒之後，自從父母雙亡之後變成為一名職業劍士，也就是一般人口中所說的傭兵。獨眼、金錢至上！沒錢什麼都免談!!但是其實亞布特本身原是個很單純的人哩。

莉蒂亞

聖提亞村村長凱洛斯的女兒，對於精神魔法頗有鑽研，雖然年紀很輕，但在這方面的領域上，卻是無人能出其右！在平時莉蒂亞是個非常溫柔的女人，但是一旦進入戰鬥時…。呵呵～您就知道什麼叫「恰查某」了。

莎莉亞娜

塔勒西亞王國首席弓箭手，是個非常孝順的人，因為她父親一直以來的心願就是參加全國傭兵大會，並且奪得大會冠軍。無奈後來因為受傷而無法參加比賽，莎莉亞娜為了完成父親的心願，因而拜託主角一行人組成隊伍參加比賽。完成了父親的心願之後，為了感謝主角一行人而加入了隊伍。

亂蝶

來自主角的自白…

我叫明智和人。中堅出版社、若葉屋書房的小編輯。一進公司就被委派的工作是，負責有天才美少女作家之名的高見澤眞由的作品。高見澤眞由在高中時代所發表的處女作，就一舉獲得惡多川賞，的確是不能小看的小女孩。現在大學一年級的她，長得十分可愛，成爲文壇的偶像。

當然、想要取得獨占執筆契約的出版社不在少數，在眾出版社的包圍之下，這小女子竟然讓大家以猜拳的方式來決定誰能夠簽下契約。而在這猜拳大會上，我們若葉屋書房運氣很好地，取得了期限一年的獨占執筆契約。突然任命我擔此重責大任，眞讓我如坐針氈…。這個世界上，總是沒有天天過年的。高見澤眞由陷入了空前的瓶頸。就在新作品構想尚無著落之際，眼看著一年的期限就要到了。如此一來，不就毫無所獲地就要把她拱手讓給其他出版社了嗎？主編號稱爲了打破這樣的僵局，已想出了罐頭作戰的策略。但是、怎麼說對象都是個女孩子，而且也尙未成年，總不能做得太過份吧！因此，假借取材旅行的名義，把她送到沒什麼客人又處於淡季的民宿去。當然，身爲負責人的我，也要一併關到民宿裡去，一想到這，心情就不禁沉重起來。穿過毫無來車的山間道路…民宿蝙蝠亭正在等著我們。

▶色狼！！去死吧！！

恰到好處的背景音樂

亂蝶這個遊戲，除了精美的CG之外，另外不得不提一下的就是遊戲中的背景音樂了，雖然曲目並不是很多，只有短短的十三首而已，但配合在遊戲中一同播放還蠻能吸引人進入情境的，每一首曲子都搭配的剛剛好，何時該快、何時該慢，何時該浪漫、何時該緊張，配合的都相當不錯！現在已經有越來越多人開始會注意到遊戲的背景音樂了，它能夠讓人更容易進入遊戲的情境中，而彷彿置身在遊戲中一樣，那種感覺非常棒！

「亂蝶」並不是什麼大作一類的遊戲，但卻是個不錯的小品遊戲，大作有大作的優點，而小品則有小品的好處，在玩膩了大作的繁瑣與複雜之後，輕輕鬆鬆的玩個小品遊戲，感覺非常不錯喔～，再

◀我是金色面具，叫女王！

遊戲類型／文字冒險
設計公司／日本Trush
發行公司／歡樂盒
使用平台／WIN95
發行時間／四月
硬體需求／
●機種：486DX2-66以上
●記憶體：8MB
●音效：S
●模式：V
●操作：K/M

登場人物介紹

高見澤眞由

遊戲中的女主角，人稱「天才美少女」的一位新興作家。18歲、高中在學生，不過已經受到大衆的注意與推崇，最近為了下一本小說而來到「亂蝶之館～蝙蝠亭」，一方面希望能多瞭解「亂蝶大師」的過往事蹟，另一方面也為了能更專心的來完成自己的小說。但是來到「蝙蝠亭」之後，卻沒有任何進展！因為書中必須描寫到兩性之間的「關係」，但是真由完全不知該如何下筆…！

女主角特寫

橘美佐子

「亂蝶之館～蝙蝠亭」的管理員，從她的祖父時代起就已是這裡的管理員了，也算是世代相傳的宿命，美佐子今年28歲，舉手投足之間充滿了成熟女人的韻味。除了管理整個亂蝶館之外，同時也是奈美的義母，至於為什麼會收奈美為義女則沒有人知道！另外在美佐子身上似乎還隱藏著些什麼秘密？跟傳說中的「金色假面」似乎極有關連…。

桑野春菜

19歲，大學生，戴著一副眼鏡，看起來非常斯文的樣子，另一方面卻又留著一頭火紅的長髮，使得春菜看起來非常的性感，是很多男人喜歡的類型。肩負著照顧香織的任務，而帶著香織來到「蝙蝠亭」的春菜，是個非常能夠體諒人的女性，從她對香織的照顧上，不難看出她是個極富愛心的女孩。

中林由佳利

23歲，留著一頭俏麗短髮的由佳利稱的上是一個女強人，跟和人從小一起長大，從小欺負和人到大，說起話來是得理不饒人！但是不可否認的是她的確是有兩把刷子。這次來到「蝙蝠亭」主要是為了搶得真由的獨占執筆契約，沒想到竟在「蝙蝠亭」巧遇主角和人！看來這一對冤家避免不了要來場「龍爭虎鬥」啦！

倉馬香織

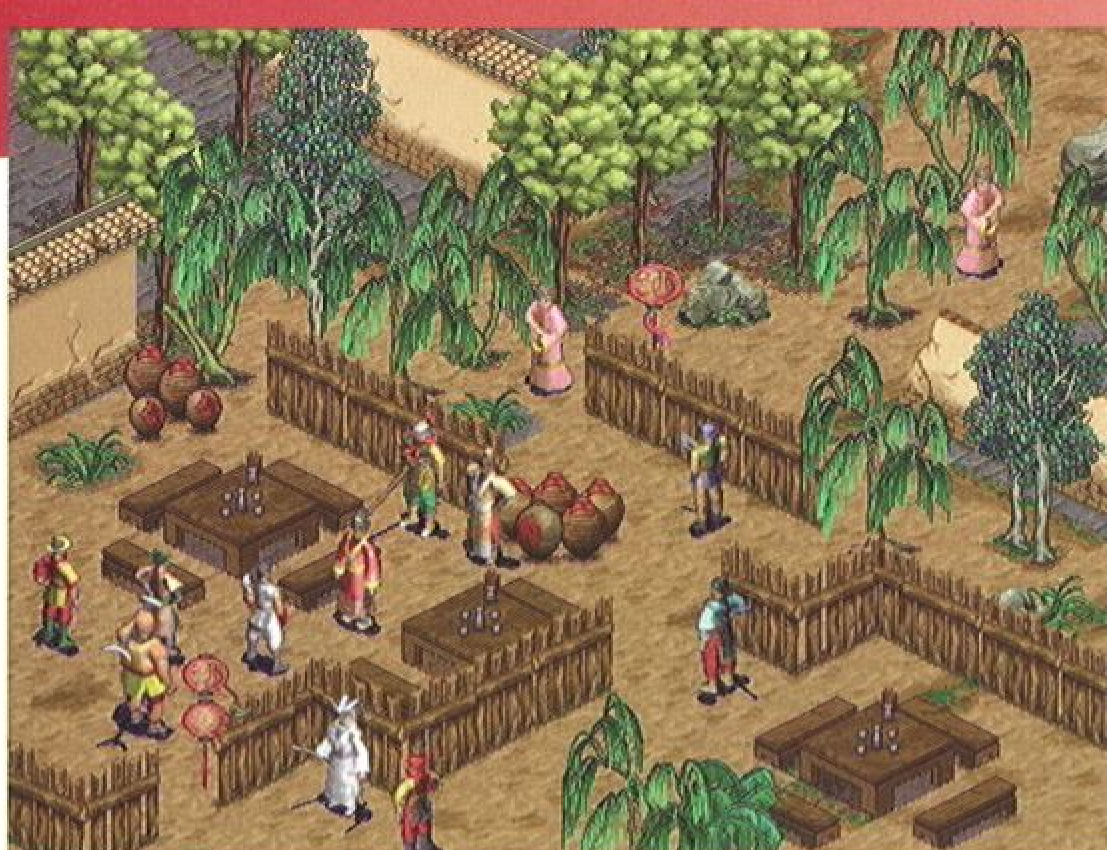
16歲，藍髮、兩腳不良於行，非常溫柔善良的一個正經女孩，由春菜帶她來到這裡修養。從她白晰的皮膚即可看的出來，因為雙腿不良於行的緣故以至於平時運動量不足，基本上香織也是屬於那種很白痴的少女…嗯…我是說有著白晰皮膚又很痴情的少女啦！

加上良好的劇情及搭配合宜的配樂，算的上是一套水準以上的小品，對這一類AVG遊戲有興趣的朋友不妨試試。

▲嗚～Why…？
◀夜晚的庭園景色

明智和人

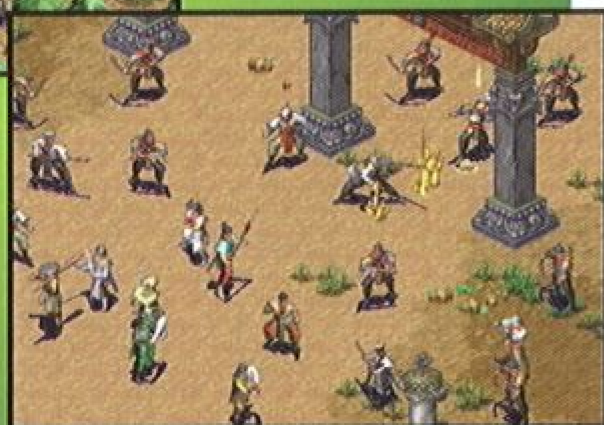
23歲，本遊戲中的唯一「男」主角。現任若葉屋書房的編輯一職，有點色又不會太好色，有點懦弱卻也不會太懦弱，總之就一個很平凡的男人就是了。此次為了找尋真由下一本書的題材，而和真由一起來到「蝙蝠亭」，公司方面指示和人要不擇手段讓真由繼續執筆，再加上來搶人的由佳利，和人這下子是一個頭好幾個大了！



水滸傳

『水滸傳』是中國最著名的社會章回小說，由元朝施耐庵所撰寫，文中描述宋江等一百零八條好漢於梁山泊聚義成事的過程，訴說中國宋代中下階層生活的點點滴滴，其中並雜有批判嘲諷朝廷之隱喻及小老百姓的吶喊，全書極力闡釋忠義二字，將眾好漢的出身及所遭遇的劫難娓娓道來。書中的好漢雖然殺人不皺眉，但所弒者無不是悖義忘信之人，而好漢們雖不得不嘯聚山林，但掠金帛而不擄女子、韃貪婪而不戕善良，講義氣重兄弟情，俠客之風盛。而究竟這些人是如何被逼至落草爲寇的境地呢？就讓我們在遊戲中一探究竟吧！

水滸傳中極力闡述忠義二字



由您引領所有水滸好漢邁向梁山

遊戲完全依照施耐庵原著改編成三十道關卡，是屬於戰略角色扮演類型的遊戲，有官逼民反、盜亦有道的眞實劇情，還有智計運用、實地實戰的考驗。劇情是由禁軍教頭王進得罪高太尉，攜母逃離東京，路上遇追兵開始，主角自此登場，扮演救星的角色，主角插進水滸傳眾好漢的聚義過程，雖不屬水滸英雄，但卻引領所有成事的好漢邁向梁山。主角將會隨著劇情遇見數十名水滸人物，包括史家莊頑劣不羈的少年「九紋龍」史進、少華山匪眾、強娶民女的「小霸王」周通、僧不僧俗不俗的「花和尚」魯智深，還將轉戰東京，與東京八十萬禁軍總教頭林沖一起痛扁調戲林嫂子之花花太歲高衙內、大鬧白虎節堂；還將與「青面獸」楊志、「及時雨」宋江並肩作戰，火拼梁山原首領王倫。其中不但可與貪官惡吏痛快的作對、還可以與亂世中眞正的好漢結爲生死好友，並延攬他們進入隊伍並肩作戰。

玩家將率領108條好漢邁向梁山

遊戲類型／戰略
設計公司／智冠科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／四月
硬體需求／
●機種：P-90以上
●記憶體：16MB
●音效：S
●模式：SV
●操作：K/M

表現的淋漓盡致的人物性格

在整個戰鬥的過程中，您將可看到人物在水滸傳中的性格淋漓盡致的表現出來，如有王者統領之氣的晁蓋其絕招「天王射月勢」氣象萬千；大剌剌的花和尚魯智深施展「佛法無邊」，大腳往地上一踩，周圍敵人頓時跌個人仰馬翻；擅妖法的「入雲龍」公孫勝施展出「神妙御劍心法」時，手中利劍宛如靈蛇般飛出等。人物依照其使用的武器，除了有近身的武器攻擊外，還有遠程及範圍不等的氣功攻擊，同一招有三個等級，戰鬥後昇級不但會發出不同的威力還會加大範圍或有加成的破壞力，如扇形、周圍及直線形的攻擊，有時候，還可以發出拳腳相加的必殺大攻擊。遊戲中的一招一式皆以3D STUDIO製作，經由專業動畫師的設計，每一招在昇級後都有數百種變化及超炫的名稱，還可讓玩者練出各種必殺技及隱藏技，不過這些有時得需要玩者在遊戲中找到高人傳授，才能目睹其可怕的威力。

遊戲中的戰鬥招式都經過精心的製作

玩家必須充份掌握整個隊伍屬性

在屬性設定值方面有：姓名、綽號、等級、攻擊、防禦、命中率、閃避率、移動力、生命值、氣功值、經驗值等，每個人物的能力都一些基本數値都不同，而這些都會對你的戰鬥造成影響。因此除了玩者本身，當隊伍成形，人口越來越多時，必須對整個隊伍的屬性充份了解，在戰鬥時排出最有利的戰鬥隊形。

此外玩者要爲所有隊伍中的人物裝備武器及防具，以增加攻擊力、命中力或防禦力、閃避力，可以裝備的武器種類有刀劍、槍棍、雙刀、弓、火炮、禪杖、長刀、斧頭、鞭等，擅長拳腿的人則不可配備武器。防具是一般可見的裝備，還有一些非防具的小飾品，如帽子、頭巾、項鍊、手鐲等來增加各種屬性，可以在商店買到或是由戰利品中取得。每個人可以攜帶4件物品，物品的種類包括增加生命力的藥品、解毒用的解毒草、回復氣力的丹藥等。每項物品、防具、武器及飾品都列出數項其可利用的屬性價值，對戰鬥及體力上很有幫助。此外遊戲中還設有酒店的系統，玩家可在酒店中打聽到一些道聽塗說的消息，也許可以知道哪裏有特殊寶物，或在哪裏可找到特殊人物…等等，對你的人物也有相當的幫助呢！

遊戲支援640×480高解析度模式，45度斜角最佳遊戲畫面角度，一草一木皆刻劃地相當細緻，盡情表現原著中名場景，如白虎節堂、聚義廳、蓼兒洼等大場景都細細繪出，此外人物的造型也都相當的傳神，你可以在畫面上直接看到人物的裝束及手中所拿的武器，例如穿袈裟的魯智深使禪杖、短打裝束的楊志使刀及林沖手中靈動如蛇的棍棒等，讓你一眼就能看出誰是誰。

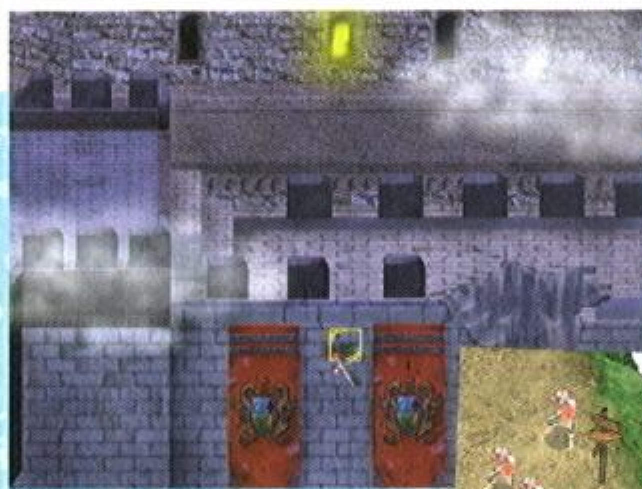
人稱「白衣秀士」的王倫

人物造型傳神生動，一眼便可分辨出來

幻世錄

拉爾斯帝國對法魯西翁大陸各國展開武力侵略而打破了長久以來的和平，但是在各國聯軍的奮力反抗下終於消滅了拉爾斯帝國的野望，和平又再度回到了大地，然而，這場戰火卻造成了社會的動亂，頻傳的悲劇，更點燃了許多在背後伺機的野心，主角雷歐納德爲一戰爭英雄卻因而得罪主上而遭放逐，加上被自己國家通組的半獸人�、亡國的拉爾斯帝國公主等各個充滿個性的人物，都將在這個現實的世界中與您見面！

奧汀科技在推出「三國群英傳」後，又一個強檔好GAME～「幻世錄」，將同樣採用640×480×65535色高解析度Hi Color模式，在畫面的細膩度和色彩的豐富度上自然不在話下，而其中最吸引人的，莫過於漂亮的場景以及驚人的魔法效果。在「幻世錄」中使用的魔法特效皆是以特殊的光影及混色等效果，使得畫面的表現上十分炫麗且充滿魄力。



▲飄著迷霧的陰森城堡，有什麼東西躲在那裡呢？

▼山路多險阻，沒時間欣賞風景啊！

遊戲類型／戰略角色扮演	
設計公司／奧汀科技	
發行公司／奧汀科技	
使用平台／WIN95	
發行時間／六月	
硬體需求／ ●機種：P-90以上 ●記憶體：16MB ●音效：S（支援Direct） ●模式：SV ●操作：M	

多變的關卡設計，多分支的事件及劇情

本遊戲是一款角色扮演型的戰略遊戲，及一般所說的RSLG，主角的隊伍要透過冒險和戰鬥成長，在各處收集情報通過難關。遊戲進行時，玩家的隊伍可以在地圖上自由移動，地圖上會顯示出路線以及關卡點，關卡點的顏色不同代表不同的性質，有些是城鎮，有些是戰場，而有些顏色代表的是危險的區域，進行路線就需由玩家去決定，由於遊戲中並沒有限制玩家移動的路線，因而可以回頭走以前走過的路，去城鎮收集情報、補充物品或是找尋鍛鍊的場所；要通過途中的關卡必須完成其過關的條件，而且因每關事件的不同而有不同的角色登場，遊戲的操作方式很簡單，遊戲方式採用回合制，只要用滑鼠點選就可以完成各項操作，每關過關的條件會因爲關卡的不同而有變化，特別是在過關的過程中也會因爲一些中途發生的事件，而改變了過關條件，但也有另外一種可能，就是因爲中途發生事件的不同，而影響到遊戲路線的變化，或是出現隱藏的關卡。

▲主角攻擊時的動畫畫面

▼法魯西翁大陸的地圖

高解析模式下漂亮的光影效果

幻世錄的魔法及光影處理是本遊戲的一大特色，遊戲中光影的處理類似於次世代遊樂器或是一些3D加速卡的特殊效果，加上使用HIGH COLOR顯示使得畫面美綸美奐，配合這些效果再加上多變而華麗的魔法設計，構成了氣魄十足的魔法畫面。

▼場景都是以3D方式製作

▲戰鬥時的狀況顯示

◀移動完成後，可選擇如何攻擊對手

可自由分配屬性成長的升級系統

當戰鬥獲得的經驗值到達升級的標準時，除了主角可以升級之外，並且會獲得一些技術經驗點數，您可以將這些點數分配在角色的四項屬性中，這四項屬性能力分別是力量，反應，精神和體質，您也可以自由分配經驗值，讓您的角色往某個方向成長，當角色等級升到一定的程度時，可依不同的四項屬性能力來獲得新的必殺技。

▼敵方士兵狀態的顯示及背景燈光的變化

▲適當的裝備物品可使防禦力和攻擊力升高

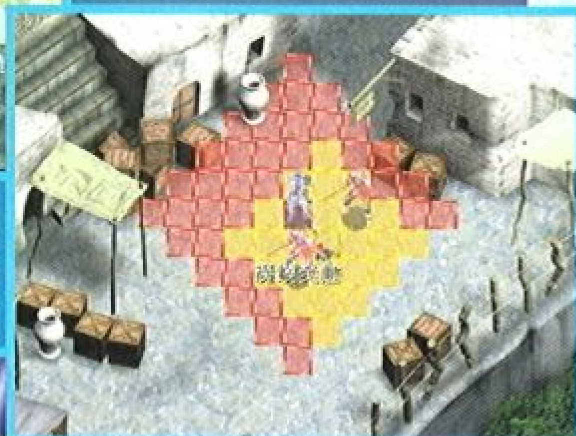
有趣的必殺技玩法設計

本遊戲特別加入了『技』的系統，在每個角色的能力表中都有一個氣力表，而氣力表又分成三個等級，當您攻擊敵人和被敵人攻擊時『氣力』都會增加，只要氣力達到各等級的標準時就可使用傳說中的『必殺技』，當然，越高等級的技威力越是強大，因此，不會魔法的戰士型角色也不用光吃法師的悶虧，魔法力耗盡的法師也不用躲在陰暗的角落哭泣了。

戰場是戰略遊戲的生命，不過通常的戰略遊戲都是從開戰到結束都一成不變，戰場只不過是個單純讓戰士們打殺的空間，可是眞正的戰場是多變的、是不定的，也許就在我方失利節節敗退之時，突然洪流來襲、捲走大半敵兵，使我方反敗爲勝，也可能在雙方打的你死我活的時候，滾滾熔岩橫跨而過，將一切都吞食而盡只留下兩軍殘兵乾瞪眼，該如何利用戰場的變數，使我軍邁向勝利，則完全掌握在玩家的手中，你是聽天由命的拼命三郎，還是能呼天喚地的兵法天才，請在本遊戲中分曉吧！

◀勢如破竹的必殺技

▼敵人被擊中的剎那



▲使用魔法時可以簡單的看到可施用、以及效果作用範圍

辣片追緝令

三國龍

饒負趣味及機智的大型電玩中國龍，移植改版為三國龍搬上電腦螢幕！

頗受歡迎的大型益智電玩中國龍，這次移植到電腦平台上，使更多玩者在家便可盡情享受這款趣味及機智的遊戲。這次不僅移植至電腦上，還加上更多的變化及趣味。究竟有何不同之處，且聽筆者娓娓道來！

三國龍玩法規則和中國龍一樣，遊戲方式是用麻將牌排列組合成重重的立體關卡，玩家必須按照取牌規則將桌上的麻將牌一一取出，只要拿到三張同色的牌便能消掉，而玩家手上只能放置七張牌，所以玩家必須十分有技巧的取牌。而三國龍在遊戲中更加入了三國人物，使遊戲更加地有趣，你可以看到可愛的三國人物與你一起加入破關解謎的行列。

▲重重的關卡，等著您來挑戰喔！

▼加分關，考驗你的記憶力！

不同模式滿足不同玩家，多樣化的關卡路線讓您一一挑戰

三國龍分為兩種模式，一種破關解謎模式滿足破關欲極強的玩家，您不用擔心時間上的限制，而可隨心所欲的絞盡腦汁將關卡一一解破。或是你想選擇更刺激有趣的過關斬將模式，你必須在有限時間內消完所有的牌，而關卡中設有多樣的寶物牌可讓你破關更加地得心應手。而每過三關後的加分關卡增加更多的趣味，加分關卡中，您必須依照規則翻牌才能得到高分。

而遊戲一開始有不同的關卡路線讓您選擇，不同的路線會遇到不同的三國人物與你直接面對面，將會有各式各樣三國時代的場景以及華麗多變的重重關卡，關卡數高達八十餘種，可以在破完一次後再選擇不同的關卡路線重新再玩。

三國龍是一套結合機智及趣味的益智遊戲，讓您在破關解迷之餘，還能與可愛的三國人物一同回味三國時代兵荒馬亂的戰史，三國人物已經向你下了戰帖，你還在等什麼？

▲多線式的關卡路線，讓您百玩不厭！

▼恭禧！恭禧！總算破了全關！

遊戲類型／益智
設計公司／光譜資訊
發行公司／光譜資訊
使用平台／DOS
發行時間／四月上旬
硬體需求／ ●機種：486以上機種 ●記憶體：4MB ●音效：S/G ●模式：S ●操作：M/K

3D即時戰略遊戲

誌武神大戰

在萬千年前的古中國陸塊上
傳說中的獸魔與天神
以至邪的咒語與無邊的神力交戰著
雙方展開空前的戮殺
這場以血染成的戰爭稱為
.....誌武神大戰！

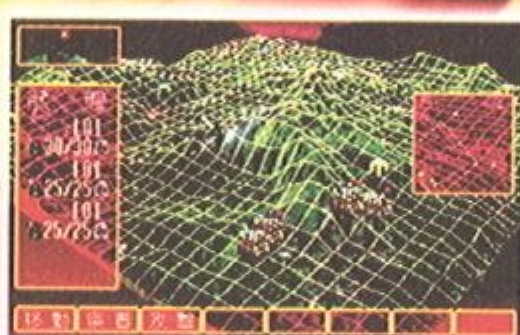
全套9本誌武神大戰造型磁性電話本特價供應中

這一次
富峰群將誌武神大戰故事中
精美設計的角色印製成9本精緻的磁性電話本
典雅的包裝加上每套產品封盒上都印有限量發行序號
整套才NT500的價格，絕對值得您的購買珍藏！數量有限
欲購請速撥電話(02)2232-0033洽詢!!

瘋狂附送5000本

富峰群又要送禮物囉！
"誌武神大戰"前5000套中，每盒都附送
全套9本的誌武神大戰造型磁性電話本的其中一本！
數量有限！速度要快喔！
請就近向電腦門市預約，以免被搶購一空!!!

古中國大陸的歷史，掌握在你手裡...



全球中文市場聯合總代理
宏廣多媒體　富峰群資訊

總經銷

富峰群資訊 台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

獅王傳說

預 言 中
謎 樣 的 少 年
將 踏 著 復 仇 之 火 迎 戰 黑 暗 原 力
在 這 片 陰 寒 的 土 地 上
點 燃 希 望 的 火 炬
開 啓 一 百 年 的 和 平 世 紀
這 個 流 著 獅 族 血 液 的 少 年
就 是 傳 說 中 的
．
．
獅 王 武 士

有7-ELEVEN真好

全 球 中 文 市 場 聯 合 總 代 理

宏廣多媒體

富峰群資訊

百分百3D Render的遊戲場景環境.

無數種充滿魄力的精彩魔法.

支支悅耳動聽的CD音樂伴你邁向驚奇與未知的旅途.

各類武器,防具,道具皆有精緻的360度立体旋轉造型.

遊戲中所有人物都以3D的造型精緻登場!

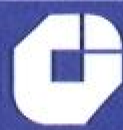
研展開發 SSANGYONG

總經銷

富峰群資訊
台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

CORUM
科隆戰記
受咒之地

全球中文市場聯合總代理

宏廣多媒體

富峰群資訊

五月中旬

預定上市預定上市預定上市預定上市

Carcidron和Gilodin到Elland平定戰亂，

當他們到達時，

發現Elland已變成一片廢墟……。

Carcidron在這次戰爭中，貢獻很大，

勝利的喜悅，

不僅讓Carcidron漸漸喪失了理性

也讓暗黑的力量慢慢在Carcidron心中滋長，

直到九位闇黑軍主加入後，

Carcidron便開始在大陸上瘋狂的肆虐。

許多的英雄不斷地向九位闇黑軍主挑戰，

但都一一成為地獄的亡魂，直到………。

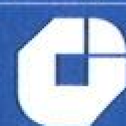
研展開發 HICOM

總經銷 富峰群資訊

台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

七年戰爭

全球中文市場聯合總代理

宏廣多媒體  富峰群資訊

- 可切換640x480，800x600，1024x768三種模式。
- 支援Internet TCP/IP、IPX、Modem、Serial Port網路多人連線對戰功能。
- 數十種建築物及兵種可供選擇使用，讓您有如率領千軍萬馬，斬殺倭寇。
- 真實的白天、夜晚，多變的晴空、雷雨氣象，讓戰局更刺激更有挑戰性。

朝鮮王-李氏，因朝綱不紀、朝臣多專權貪污，不以民命國事為意，
造成國內局勢動盪不安，這個消息傳到了彼岸的島國-日本。

西元1592年豐臣秀吉命十五萬大軍大舉入侵朝鮮半島。
四月，日軍一路勢如破竹有如入無人之境使朝鮮軍節節敗退。
八月日軍大破朝鮮軍於平壤，李氏棄臣民於不顧逃命至釜山，
此時朝鮮半島幾乎已盡入日本的版圖，李氏緊急向大明朝求援

西元1593年，中國明神宗欽派李如松大將軍率十萬大軍急奔朝鮮半島救援，
自此戰局有了新的變化，展開歷史著稱的-七年戰爭。

研展開發 hq team

總經銷 富峰群資訊 台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

惡靈，將傾巢而出！

地獄徽章

Symbol of F.AT.MA

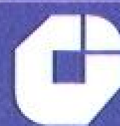
Another story of Ancient Dragon

Prologue

中文版

每天有7-ELEVEN真好

全球中文市場聯合總代理

宏廣多媒體

富峰群資訊

革命性3D-RPG

前所未見的超高畫質遊戲畫面

研展開發

MIRINAE SOFTWARE,Inc

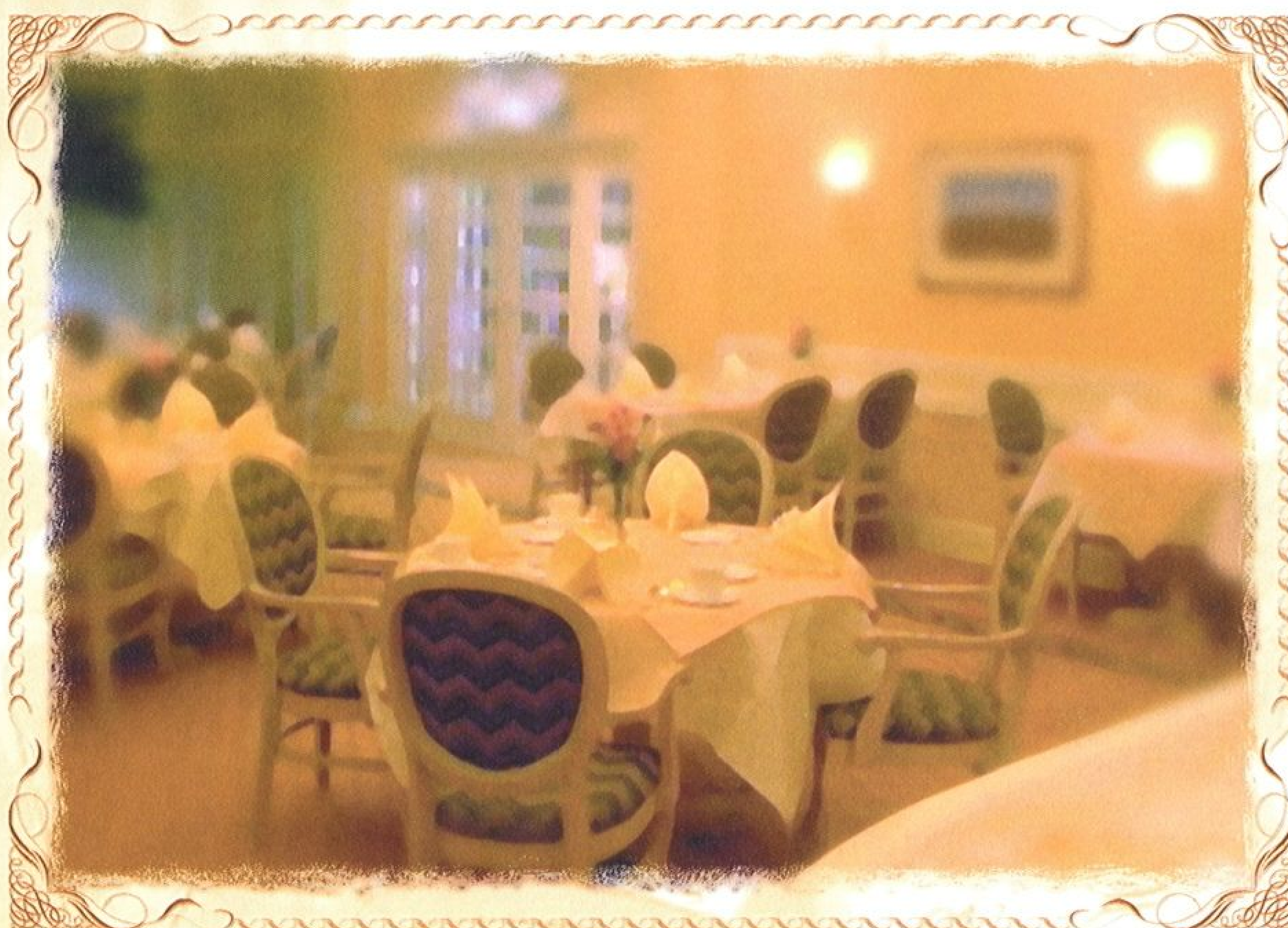
總經銷

富峰群資訊

台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

夢幻西餐廳

YOUR OWN RESTAURANT



創造個人風格的餐廳

從店內音樂播放、裝潢擺設、冷氣強弱、
服務生的制服..等，
一切都由你來設計，不同的氣氛將帶來不同感受，
客人也會隨之不同。

華義遊戲網

http://www.waei.com.tw

- 台灣最大的日本遊戲代理商———華義國際!休閒軟體.最佳品牌.
- 報導遊戲新資訊.讓您隨時掌握遊戲動態.了解時下流行的遊戲訊息.搶先獲取遊戲資料!
- 網際網路上華義遊戲網!提供多樣化的遊戲資訊.讓您掌握第一手資料!
- 華義遊戲網.觸角廣.網際網路資源連結至國內外各大遊戲網站.您可以更多元化的選擇!

RESTAURANT

自由創造、最具眞實感的西餐廳模擬遊戲！！

味道、價格、服務、裝潢....全部都由你決定！

身爲這家西餐廳的老闆，無論是從店的外觀，包括牆壁的選擇、門的設計，
店內桌椅、收銀檯、廁所、廚房等位置的安排，裝潢的擺設風格以及菜單的設計、服務生的雇用，
店內播放的音樂...等，一切都由你來安排。學習如何讓客人們帶著愉快的心情用餐，
以首屈一指的西餐廳爲目標前進吧！只要能在六百家同業對手中脫穎而出，
您的餐廳便能進入名餐廳榜，您也可以得到能創出奇蹟的夢幻食譜！！

選擇你喜歡的地點和自由設計您的的菜單

共有16個地點可選擇，依人潮流動及各種客人的年齡層、喜好等選擇一個您喜歡的經營地點。
也要仔細考慮要購買哪些菜餚，設計怎樣的菜單，僱請怎樣的廚師，
同樣的有好幾個廚師供你選擇。此外，您必須注意食物的購入量，否則菜沒了，
讓客人空等一場，他們是會勃然大怒的喔！

各種偶發事件來考驗您和各種排行榜評量你的成就

美食雜誌、TV的採訪，吃霸王餐的無賴，火災，衛生局檢查等，各種突發狀況增加遊戲的多元化。
每個月還有雜誌給您做評價，一共有五個等級，只要您月盈餘、客人數量等
達到一定數值就能升級，升級的好處是說不盡的，
例如資金增加，店可以擴大規模，有更好的裝潢等。

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

psd

3D 特勤戰警
G.POLICE

戰鬥中除了360度上下左右迴旋外
你也能任意切換愛機的視野，
攻擊與被攻擊時強大的火力
保證都讓您咋舌。
當你檢察新可疑目標時往往
敵人就會現身攔截，
接下正是考驗你的空中纏鬥技巧了。
3D 貼圖下的戰鬥和爆炸畫面超炫奇美。
聽覺上是Q Sound
與杜比環場音效的震撼享受，
而數位影像合成的 3D 動畫
直逼電影情節裡的窒息高潮。
每關任務開始前有長達數分鐘的任務說明動畫，
強烈讓人感受自己是菁英戰警的一份子。
在3Dfx卡的支援除了Voodoo系列
以外還支援另一系列 Power VR，
無怪乎各家廠商指定這套遊戲當標準測試。
值得一提的是本遊戲還支援了
微軟動力回饋搖桿。

▲50個夢幻般的宇宙都市夜景

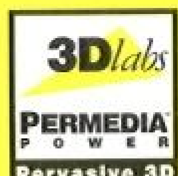
▲35關精彩任務

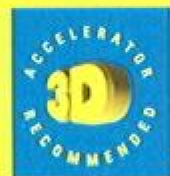
▲3D下的戰鬥和爆炸畫面

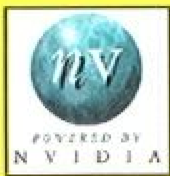
▲360度切換愛機的視野

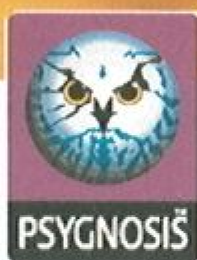
Intel MMX™

擁有3D加速卡及MMX架構的玩家特別注意該遊戲為世界各大3D加速卡廠商及INTEL公司指定必測遊戲。









www.psygnosis.com

華義國際

休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號　TEL：(02) 2581-2672　FAX：(02) 2581-2699

中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04) 338-0285

南區：高雄市新莊仔路604巷3號　TEL：(07) 348-7350　FAX：(07) 348-7351

華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

誰說工人不能主

指揮工人大軍建造屬於您的「世紀帝國」
享譽世界的即時策略遊戲

- ◆49種地圖模式可供挑戰，以征服整個地界為目的。
- ◆4種不同的國家，每一國都有其獨特的文化。
- ◆視野拉近功能，可清楚了解您的子民工作狀況。
- ◆可同時和6個電腦對方對抗，或選擇多人模式可二人對抗。
- ◆高解析度可高支援1024×768解析度。
- ◆超過65種，精細的建築物可供您建造。
- ◆天氣變化，您必須在下雪的冬季接受挑戰。
- ◆親切的線上求助功能，讓您一目了然。
- ◆地圖編輯功能，創造全新的世界、原野、火山、深谷、高山任你發揮。
- ◆建造您的艦隊去發掘及補給新的島嶼。
- ◆超強即時系統，可同時在螢幕上指揮您的上千位子民。

搬運工

物品的搬運，汲水等工作都得仰賴搬運工們。
由於他們辛勞，其他人才得以順利地進行自已的工作。
是的，他們的存在就是如此重要!!
有空時看看他們有趣的表情，也是本遊戲的一大樂趣之一。

MANGO entertainment website
http://www.mango.com.tw
芒果島娛樂網

MANGO
您是否覺得您的商品難以對外宣傳?難以獲得商機?
您是否覺得電視廣播.書報雜誌廣告費用太高而超過廣告預算呢?
你是否覺得網際網路是一種新趨勢.將成為第四大媒體呢?
MANGO提供您首頁廣告公佈欄出租.網路廣告.網路民意調查服務.

幸一切

The Settlers II
工人物語II
Gold Edition

農場

在這裡可生產小麥來做成美味的麵包，所養殖的豬隻可做為肉食。而且小麥還有另一個重要的功能：可以釀出士兵們喜歡的啤酒，進而穩固軍心了。

此外，請記住在建築物或道路的旁邊不能種田。所以別忘了在農田四周要保留足夠的空間

礦山

礦工們在礦山工作，為我們挖掘金礦，石炭等寶貴的資源。對他們而言，沒有什麼比在下工後飽食一頓更重要的了！因此請記得隨時準備充分的食物，這樣他們才有力氣工作！

此外，礦山的資源並非無限，它總有一天會挖完的。這時就別浪費力氣繼續挖下去了！

伐木小屋

木材，可成為建築物和船的材料，也可做各式各樣的物品，是相當有利用價值的資源。

伐木工人們以伐木小屋為中心，向四周砍伐樹木。

不過木頭並不是砍下來就能使用。而且四周的樹木若全砍完那伐木工人豈不是沒事做了嗎？所以記得在附近還要建築植木小屋，這樣伐木工人才不會太閒喔！

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351

華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

www.bluebyte.com

全程日本原音演出

FOR WINDOWS PC GAME

中文版 鋼鉄 GIRL FRIEND

四片光碟超大容量

贈品放送第一彈！

即日起，剪下說明書截角印花，附回郵50元。寄回華義國際就送您霧島眞名滑鼠墊。
還可參加每月周邊產品大抽獎，共有1080個名額！

早寄早送！限量5000片！送完爲止！

詳情請看華義遊戲網：http://waei.com.tw

至下列賣場購買「新世紀福音戰士」軟體即贈「新世紀福音戰士」原版海報一張送完為止：

AURORA 震旦資訊量販廣場 AURORA COMPUTER SUPERSTORE | 亞聞多媒體 | 三井資訊 | 景佳電腦 | HESS 何嘉仁電腦廣場 HESS COMPUTER CENTER | 天碟館 | Flourix Microsoft | KPS 金獅影音超特店 | T zone | GAME SPACE 遊戲空間

新世紀福音戰士

NEON GENESIS EVANGELION

鋼鉄GIRL FRIEND

華義國際

休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351

華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

GAINAX

© GAINAX/ProjectEva.・TV Tokyo
© 1997,1998 GAINAX

CRAZY CLIMBER HYPER

蜘蛛超人

保證輕鬆上手，絕不花腦筋！

膽顫心驚、狀況不斷，完全考驗反應力

一套適合爸爸，媽媽，哥哥，弟弟，姊姊，妹妹 的輕鬆遊戲
風靡一時的大型機台遊戲所移植而成，
聲光效果一流
急墜的大樓花瓶，巨大老鷹和凶猛金剛的攔截，
讓您無法想像的六大世界
岩石山、海底神殿、大笨鐘、傑克魔豆、艾菲爾鐵塔、未來世界。

▲仙女降臨岩石山

▲傑克魔豆的美麗場景

▲您爬過大笨鐘嗎？

▲到命運之塔試試您的手氣吧

華義國際
休閒軟體 · 最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

DUNE 2000
LONG LIVE THE FIGHTERS!

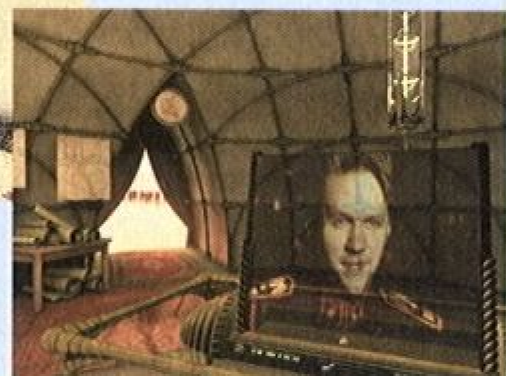
沙丘魔堡2000

國外發行／Westwood	使用平台／WIN95	硬體需求：●Pentium級以上 ●8MB RAM
國內發行／第三波	發行時間／87年5月	●WIN相容音效卡
遊戲類型／即時戰略	發行版本／光碟	●VGA ●MOUSE

即時戰略開山祖師

在1992年時，Westwood完成了一套當時意想不到竟會改變未來幾年PC Game風貌的遊戲－沙丘魔堡II，這套早以小說及電影形式出現的遊戲，為玩家創造了一種全新的遊戲類型：即時戰略，也使沙丘魔堡II成為遊戲史上不能被遺忘的大作。時過境遷，在玩家不斷要求重製下，該公司改良了遊戲的圖形、音效及操作介面，準備以沙丘魔堡2000（Dune 2000，暫譯）為名，讓玩家重溫這套經典遊戲，當然啦！多人共玩的功能自然不可免。

▲玩家熟悉的戰鬥單位。



▼遊戲的過場動畫。

老幹新枝重新出擊

Westwood明確表示，沙丘魔堡2000是一套更新版的舊遊戲，並不是一套全新製作的續集，遊戲內所涉及到的技術是來自熱門大片－紅色警戒及終級動員令，而非仍然在發展的終級動員令II（Tiberian Sun，暫譯），因此它也不是終II的前作。玩家在遊戲中扮演三大帝國（Atreides、Harkonnen、Ordos）中的一支，為爭奪開採一種帶有神奇力量且能改變意志的資源Melange而互相戰鬥。這種資源在全宇宙裡只有表面盡是沙漠的Arrakis星球有蘊藏，也就是我們所稱呼的沙丘魔堡。在戰鬥過程中，除了敵人帶給你的威脅外，沙漠也會制肘你的行動，躲在沙子底下的巨大沙蟲也會伺機而動，隨時準備吞噬你。

◀Ordos的基地。

沙丘魔堡系列的資深玩家接觸這套更新版的遊戲後，將會發現在沙丘魔堡2000中不僅畫面更清晰銳利（呈現透明的遮蔽效果、即時的光影、透明的煙軌，以及爆炸的微粒效果），也會查覺到內容更加豐富。除玩家熟悉的單位外，全部的二十七項任務均以新的FMV及過場動畫來說明，總長超過三十分鐘，並由六位演員親自演出。在主任務外，遊戲還增加新的旁枝任務，使總任務達四十五項以上。至於最熱門的多人共玩，若玩家透過區域網路，可同時八人上線大戰；若透過網際網路則允許兩人共玩。遊戲最終的目是要全面支援線上遊戲，包括交談（chat）、自動排行晉階等。

M.A.X 2 機甲總動員2

遊戲類型／即時戰略	國內發行／未定	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／WIN95	●Pentium 90 ●16MB RAM ●WIN相容音效卡
國外發行／Interplay	發行時間／87年下旬	●SVGA ●MOUSE

機甲捲土重來

機甲總動員(M.A.X)去年初上市時，正好趕在即時戰略遊戲傾巢而出之前，當時的設計公司鮮有人預測到這些戰略遊戲竟會在日後在市場上演出一場大混戰。機甲總動員也就在即時戰略遊戲滔滔不絕的競爭下，被玩家忽略，但過去一年來，歐美地區也僅有世紀帝國、黑暗帝國與橫掃千軍等少數即時戰略遊戲得到玩家青睞。M.A.X的設計公司Interplay爲一雪前恥，奪回最佳即時戰略遊戲的頭銜，投注大量的心血在續集機甲總動員2(M.A.X 2，暫譯)上，在這套新瓶裝舊酒的遊戲上加了很多新特點，希望能和其它大遊戲互別苗頭。

◀遊戲的購買選單會顯示單位資料。

▲像不像橫掃千軍的畫面?

故事源起

M.A.X 2的故事主要敘述由稱霸銀河的星際梟雄(Star Lords)所建立的Concord聯盟，對近來發現的Sheevat種族並不十分瞭解，但卻相信自己遠比牠們優越，因此不把牠們放在心上。造成這種誤解部份要歸咎於Concord偵測不到Sheevat有任何先進技術的跡象，但事實上是牠們沒有發現正確的信息所致，因爲Sheevat使用一種Concord完全陌生的技術研究樹來提升科技，與此同時，Concord還必須處理人類背叛的棘手問題，玩家在遊戲中的首要任務將是處理變節的敵人。另一方面，Sheevat暗自在一旁監視玩家的進度，但牠們要遊戲有一點的進展才會現身，並會以小規模戰鬥的方式，測試出玩家應付精兵的能力…。

▼單位待命前進。

▲戰鬥地形更為立體化。

加強即時戰略與繪圖

M.A.X 2給玩家最大不同的感受應該算是它的即時戰略。目前在市場上除了橫掃千軍等少數遊戲以外，絕大部份的即時戰略遊戲都是以平面、2D、俯視角觀點來呈現。M.A.X 2企圖創造一個更具眞實感的3D戰場，可惜的是，各單位仍是以2D sprites來呈現。在遊戲的地形技術方面，由於涉及平行捲動的問題，當地圖移動時，地勢低的地形移動速度比高的地形來得慢，讓玩家可爬上爬下，不論是寬深的裂口或者是叢山峻嶺。另外，在低地的單位看起來的樣子會比在高地的單位來得小，當它們從遠處移動到近處時，形狀會變得越來越大。

當M.A.X上市時，多數的玩家要求Interplay應該在遊戲中加入編輯器與創造地圖的功能。這回，爲回應玩家的期盼，該公司將在M.A.X. 2中順應民意，同時提供這兩種功能，玩家將可創造自己喜歡的世界；劇情編輯器相當簡易且強大，透過它，玩家將可放置車輛及工廠、進行重點升級、並修正給隊伍所使用的地面資源。

▼M.A.X 2的3D戰場。

▲短兵相接！

▶經過特殊處理的遊戲地形。

多樣化的升級

「升級」是遊戲的另一項特點，幾乎各主要設計都可以進行升級。例如，一、種族的升級：M.A.X 2中的八大部族都可升級爲各不同樣式的單位；二、基地的升級：此種升級在遊戲之初進行；三、黃金的升級：地圖上的特定地區藏有黃金資源，可被用來購買單位屬性的升級。屬性依單位的型式而不同，內容包括射程、追蹤範圍、防護力、攻擊點數、火力、速度與建造成本等。黃金的升級會影響到所有特殊型式的單位，包括你現在所有擁有的，以及日後想建造的；四、研究的升級：研究的升級與黃金的升級不同，其升級主要是影響到特定的屬性，而不是特定等級的戰鬥車輛，例如射程的研究升級後，會使所有戰鬥車輛的射程增加，而不僅是特殊的外形而已；五、經驗的升級：所有異形的單位，和部份的人類單位都可依據它們獲得的經驗而升級。

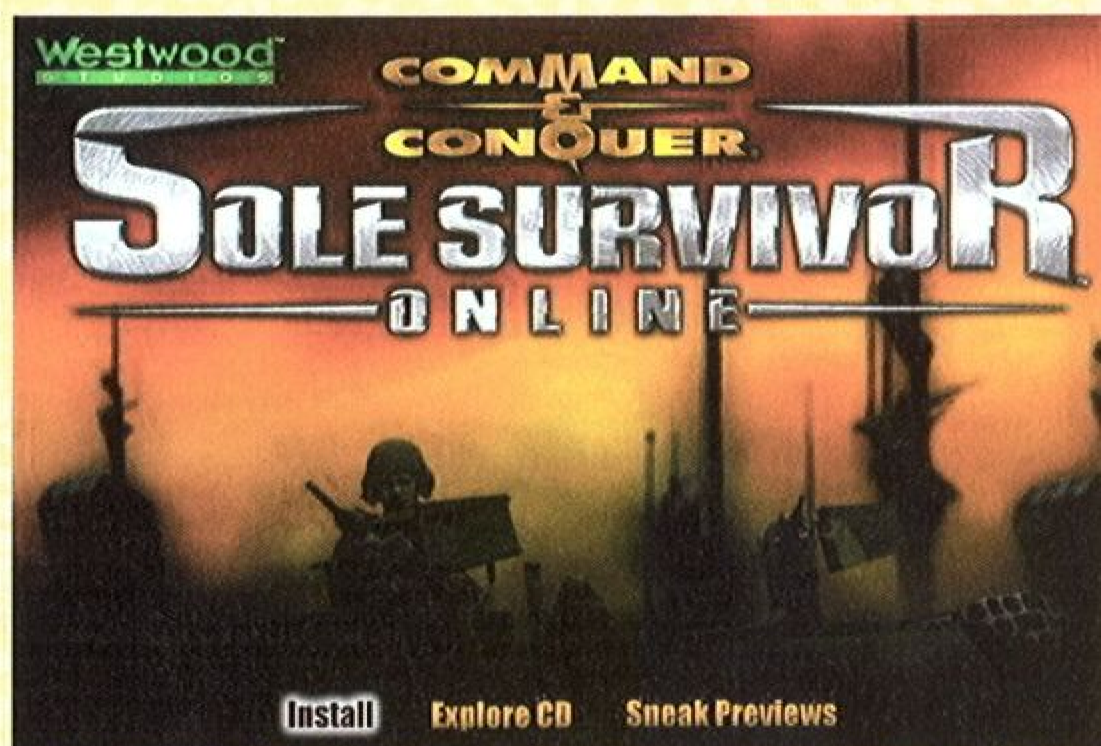
種族的選單。

具臨場感的動態音效

本遊戲在音效部份特地採用動態音效的方式進行，使音聲的調門和音量有明顯的變化，例如坦克連續開火五秒時，每一擊的聲音都有變化；此外，遊戲中生動的繪圖、眞實的環境，再加上提供超過一百種單位，並提供即時戰鬥、回合制及多人共玩（透過Interplay將推出的M.A.X 2網際網路伺服器進行）三種不同的遊戲模式，將使M.A.X 2成爲即時戰略遊戲的佼佼者。

▼敵人偵查車被雷達偵測出來。

▲爆炸效果比前作逼真。



終極動員令之十面埋伏

國外發行／WESTWOOD
國內發行／第三波
遊戲類型／即時戰略
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95
發行時間／五月

硬體需求
●PENTIUM 90 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●MOUSE

終極動員令的最新力作

這套遊戲突破了傳統式的即時戰略遊戲玩法，帶您進入一個全新型態的遊戲領域。「十面埋伏」和以往「終極動員令」系列遊戲最大的不同點在於，玩者將不再扮演軍隊統帥的角色，而是扮演部隊中的一名"單位"（也就是步兵、坦克、大砲等）。另外，遊戲的任務目標也很特殊，一反從前將敵人殲滅的終極目標，這一次有許多的另類玩法。

「十面埋伏」之所以能讓您自成一個單位，和其他的單位一起協同作戰，完全得力於Internet之賜；事實上，早在一兩年前，Westwood便設立了專門提供自家遊戲進行Internet遊戲的伺服器（Server），同時玩者可以透過Westwood所設計的Westwood Online軟體連線至該遊戲伺服器。在該伺服器上，玩者可以見到數個聊天區；在聊天區內，玩者得以和來自全世界的遊戲迷們交換遊戲心得，或是進行Internet遊戲。在這樣一個開放的系統上，讓玩者們可以很容易的找到志趣相投的對手。對於這項額外的投資（開發軟體、伺服器的維護），Westwood事實上早就已經有所規畫。在多次的Westwood Online更新之後，整個系統顯得更為穩定，擁有足夠的能力負擔較為龐大的人數。也因為如此，「十面埋伏」這個極具創意的遊戲計畫便這樣誕生了。

玩者扮演部隊中的一名"單位"

完全自由的任務風格

「十面埋伏」最大的特色之一，便是沒有固定的任務。玩者可以自行創造或是加入各種任務形式，其中包括了旗幟搶奪戰、美式足球玩法（將對方的旗幟帶到指定的達陣區內）、瘋狂殲滅戰（在有限的時間內，看誰殲滅的敵人最多）等幾種基本玩法；而玩者可以在根據這些基本玩法衍生出多樣化的遊戲風格。

遊戲沒有固定的任務形態

玩者可以受近乎真實的作戰樂趣

玩家可自行創造或加入各種任務形式

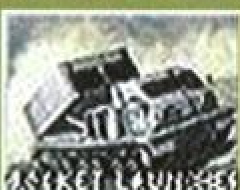
特殊的部隊單位

地對地火箭發射器
Surface-to-Surface Missile Launcher

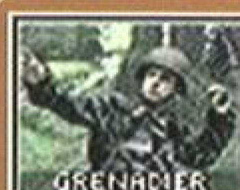
中型坦克
Medium Tank

長毛象坦克
Mammoth Tank

火焰噴射坦克
Flame Tank

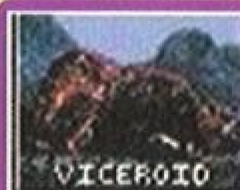


機動火箭發射系統
Mobile Rocket Launch System，MRLS



榴彈兵
Grenadier

火焰槍兵
Flamethrower Infantry

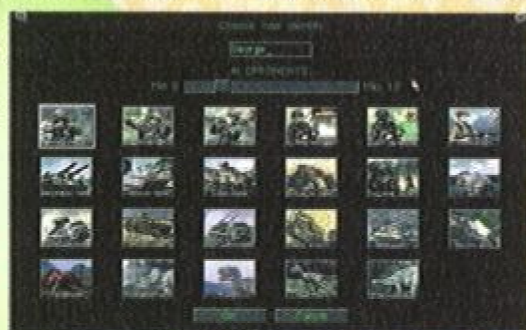


黏怪
Visceroid

劍龍
Stegoaurus

三角龍
Triceratops

一旦加入一個任務後（在Westwood Online上，通常都會有十幾個任務等著您加入），首先必須決定在遊戲中使用的部隊單位，幾乎所有在「終極動員令」中出現過的部隊單位都可以選擇，另外還加上了奇特的恐龍單位。說到這裡，一定會有讀者感到疑惑，每一種單位的強度都不相同，那麼選擇步槍兵的不就很吃虧？事實上，這些單位早就經過調整，讓每一個單位都有五種基本屬性，包括了防禦、彈藥填裝時間、攻擊火力、射程以及移動速度。經過調整之後，每一個單位都各有長處，因此實際上並不會有超強的單位。而每一中單位先天上的不足，還可以透過拾取地圖上的木箱來增強這五種屬性。除了可以增強能力的木箱外，還有具有“終極毀滅”能力的木箱，以及會發生隨機事件的木箱（例如會受到離子砲的攻擊、覆蓋或揭開遮蔽物、隱形或現身等），這些木箱大大的增加了遊戲的變數。

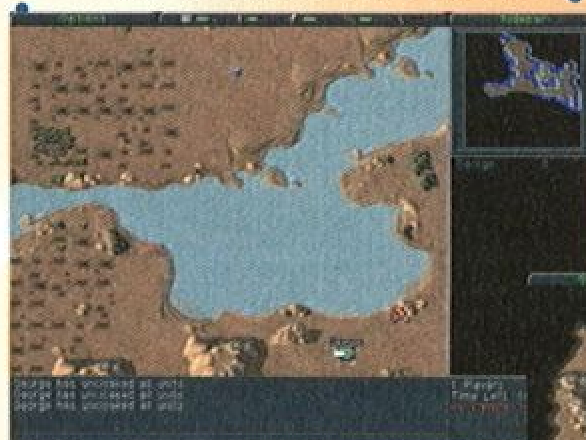


遊戲中的部隊選單

透過即時線上訊息傳輸 體驗真實的作戰樂趣

很顯然的，團隊合作在「十面埋伏」中佔了很大的要素，同時也是克敵致勝的主要因素；舉例來說，在旗幟爭奪戰形式的任務中，玩者將會被電腦隨機指派至一個陣營，每一個陣營都有基地以及一面旗幟，而最先奪取其他陣營旗幟的陣營便是勝利者。要知道，戰爭是必須合作無間的高度藝術，您將會和眾多來自於全世界各地的玩者組成一個陣營，一同商討作戰的策略，並且透過即時的線上訊息傳輸，互相傳遞最新的戰情資訊，分工合作將敵對的陣營殲滅。

在精彩的戰爭過程中，您不但可以享受近乎真實的作戰樂趣，同時還可以認識不少戰友。沒有遊戲時間的限制、可自創的任務類型，以及讓您耳目一新的新型態玩法，只是「十面埋伏」的眾多特色之一。老是嫌對手不夠強悍？遊戲變化性不夠多？「十面埋伏」提供了無地域性的全天候戰場，讓您一展領兵長才！



遊戲提供無地域性的全天候戰場

團隊合作是克敵致勝的主要因素

Might and Magic VI 魔法門VI 奉天承運

國外發行／New World Computing	使用平台／WIN95/NT
國內發行／歐樂影視	發行時間／4月15日
遊戲類型／角色扮演	

硬體需求
●Pentium 100 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●K

體驗傳說的重生歡迎來到魔法門－安羅斯的世界

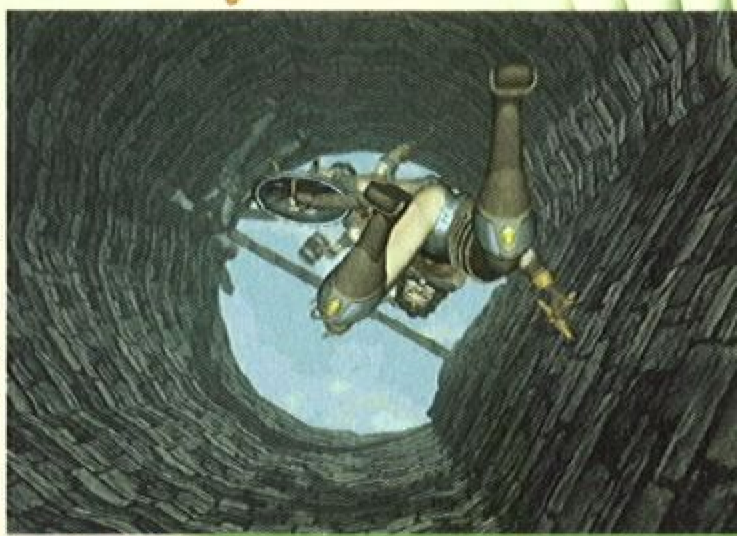
接受這個事實吧！你的世界其實並不屬於你們這些人的。它只是魔法門安羅斯（Enroth）世界裡的一扇門戶而已。現在安羅斯正面臨著空前的危機。如果它落入了邪惡勢力的魔掌，你的世界也一定難逃毀滅的命運。

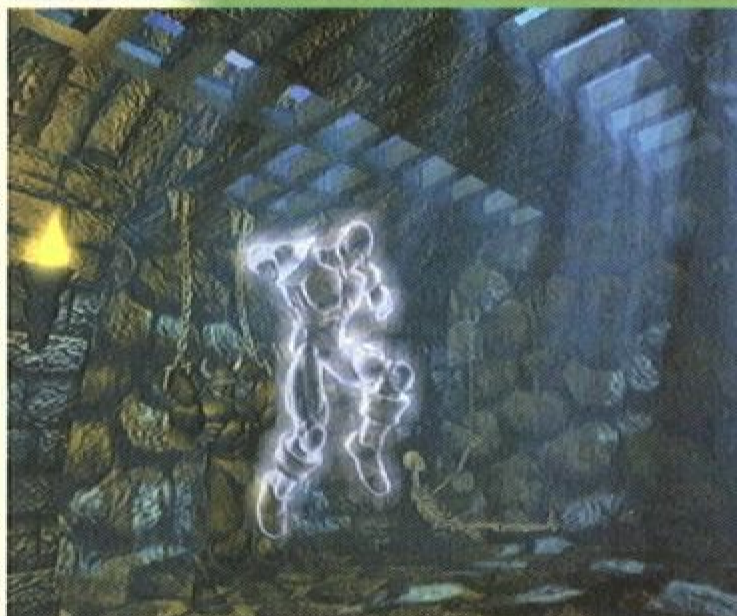
國王羅蘭失蹤了

恐慌！恐慌的情緒瀰漫在各個角落，有人說世界末日即將到來，每個人都對此深信不移，蜷縮在灰暗的夜空之下。更大的麻煩在於那些向魔鬼的星座祈求異端指引的邪教信徒。他們組成一個教派，叫做「巴之魔殿」（The Temple of Baa)。他們所追求的就是世界的毀滅，並且在各地散佈災難的種子。

國王羅蘭已經失蹤，尼可拉（Nicolai）王子年紀太小，而王后凱瑟琳（Catherine）遠在伊拉西亞（Erathia）出席她父親的葬禮。雖說是貴族議會主辦了整個儀式，不過領主和與議員私底下所進行的鬥爭卻一點都談不上高貴。當這些人爲了私利而勾心鬥角之時，「巴之魔殿」卻成長地更加快速。這些貴族想要取代國王羅蘭，以闇黑神權來統治整個王國。

更糟的是一項傳言：議會中的成員裡，有一名就是「巴之魔殿」的高級祭司。你將會有許多機會來確定這個傳言－因爲你在安羅斯的旅途上必須和議會打交道。他們持有通往偉大神諭住處的金鑰，只有在你符合他們自身利益的情況之下，才會允許你進入拜訪。他們還會分派任務給你隊伍裡的冒險者；這些任務可能會讓你分心，使你無暇揭發在整個大陸上橫行的邪惡勢力。





←命運的輪盤，從掉到井裡開始轉動
↓這個巨大的傢伙，真的是人類可以對抗的嗎？

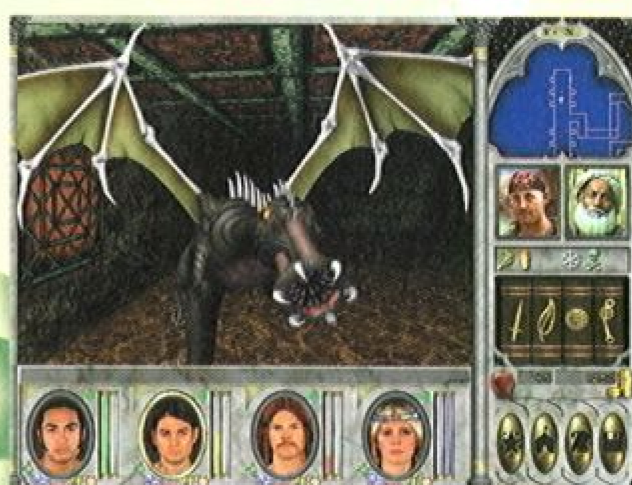
↑水中尋寶
←靈魂出竅的幽靈戰士

準備好了嗎？

隨著「巴之教派」活動日趨頻繁，時間本身就是一項莫大的威脅！隨時注意一下你的時間表和月曆！你要完成許多任務，才能達成恢復天命的神聖使命；冒險中有個按鍵可以讓你自我提醒，目前還有哪些工作還沒做完。

隊伍的行動可以從「即時制」轉爲「回合制」。在即時制中，所有的動作與威脅都會在同時一併發生；而當隊伍處於回合制模式時，就不能移動，且你的敵人們在你設定完動作之後才會進行動作。當你希望享受一下較刺激冒險時，就選擇即時模式吧！

每名角色都可以設定自己的“快速攻擊（Quick Combat）”模式，按下它就可以自動展開攻擊。在冒險中你也可以按下某個按鍵來



↑ 簡易明瞭的戰鬥界面

→ 遊戲剛開始的四個主角

提供你的隊伍參考意見。在剛開始你並不能學到飛行的技能，它要在之後的旅途才能學到。

你的旅程都會記載在一份神祕的地圖上，它會自動記錄你所走過的路線。你可以在藥水裡添加某種成份，或混合兩種藥水。混合後的結果是無法預測的，產生出來的東西可能有害。

有關人物創造的資訊

該是給你建議，讓你能夠好好選擇合適隊員的時候了…

牧師（Clerics）

是會施法的神職人員，他們的魔法著重在治療和防禦上。牧師可以學習「聖光系」和「闇黑系」的法術。牧師可以升到「祭司」，最後升到「高級祭司」。

魔法師（Sorcerers）

比較注重攻擊性和實效性的法術。要學習聖光系和闇黑系這兩類世界上最強大的魔法。魔法師可以轉職爲巫師，最後可以升到大法師。

武士(Knight)

是最強悍的戰士，武士一開始就有最多的生命點數，升級時增加的生命點數也最多。武士可以提升到「騎士」，最後成爲「第一武士」。

德魯依教徒（Druids）

結合了魔法師和牧師的優點。可以使用法師和牧師的法術。德魯依教徒可以成爲大德魯依教士，最後成爲德魯依教士長。

神聖戰士（Paladins）

神聖戰士可以學習使用所有的武器或護甲。忠於理想的神聖戰士可以獲得十字軍的稱號，最後可以晉升到英雄。

弓箭手（Archers）

是武士和魔法師的混合體。弓箭手的入門魔法是從風系（Air）開始，最後可以擴展到所有元素系的法術；不過聖光系和闇黑系還是學不起來的。弓箭手可以成爲戰鬥法師，最後成爲魔法戰士。

一路上所遇到的困難與威脅，都會成爲砥礪我們的考驗。你的隊伍將會在你英明領導之下，磨鍊他們的技巧與能力，度過這段艱苦的日子。

沒錯，的確是非常非常地艱苦…

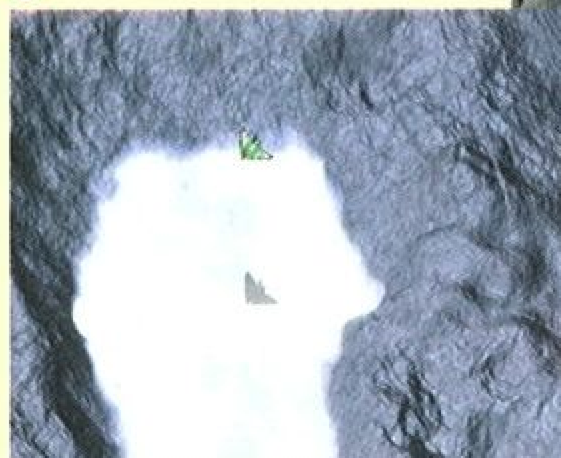
Total Annihilation Core Contingency
橫掃千軍之十萬火急

國外發行／GT
國內發行／美商新美
遊戲類型／即時戰略
使用平台／WIN95
發行時間／87年4月

硬體需求
●Pentium 133 ●16MB RAM
●SOUND BLASTER
●SVGA ●MOUSE

永無止境的戰爭

Cavedog將推出即時戰略遊戲橫掃千軍的資料片：橫掃千軍之十萬火急（Total Annihilation:Core Contingency）。遊戲的故事敘述玩家在「橫掃千軍」中擊敗了核心（Core），使它輸了對武力（Arm Forces）這場長達四千年的戰爭，銀河終於獲得重建。核心有一位指揮官在終戰時僥倖躲過了一劫…，武力與核心雙方現在則爭奪一項新的外星技術，它是核心要完成毀滅武力及銀河前必須得到的。據了解，十萬火急共收集七十五個新單位、二十五項新任務、三十張新地圖與六個新世界。

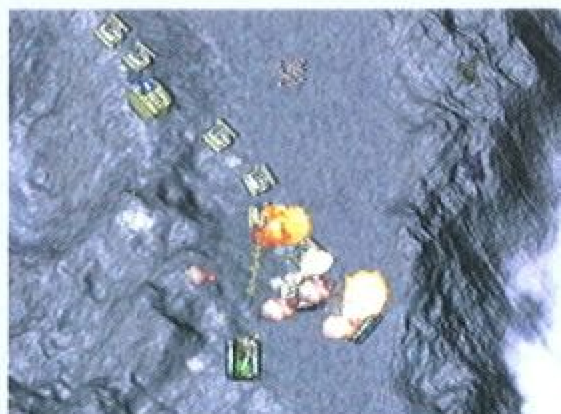


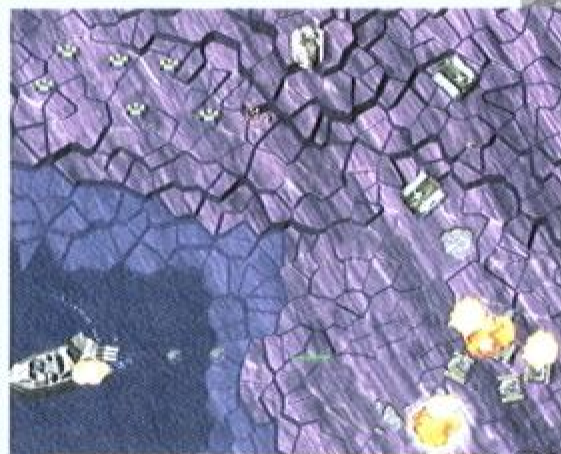
↑火力強大的攻擊車輛
←請求空中火力支援

最酷的新單位

資料片新增的七十五個新單位將使橫掃千軍系列的總單位數達二百二十五個，其中包括最引人注目的K-bot、以及攻擊巡邏機、水上飛機、佈雷機、狙擊兵等。

此外，新增的二十五項新任務將使遊戲的總任務達七十五個，遠超過市場上同類型的競爭者；另外，遊戲還提供三十張新的多人共玩地圖。至於新增的六個世界分別是水晶世界、強酸世界、石板世界、綠茵世界、水世界及都市世界。值得一提的是，在十萬火急內還包括一個Cavedog創造遊戲任務及地圖的編輯器，只要玩家輕點一下，便可以編輯重力、風速、水面高度、潮水強度、太陽能強度；另外，玩家也可以在全新的地圖上增加隕石、小行星、冰風暴及地震等，有夠刺激吧？





納命來！

綠茵世界、板岩世界光影較果十分優異

NEW GAMES STATION

Portal of Praevus
新毀滅巫師2之普拉伊佛斯之門

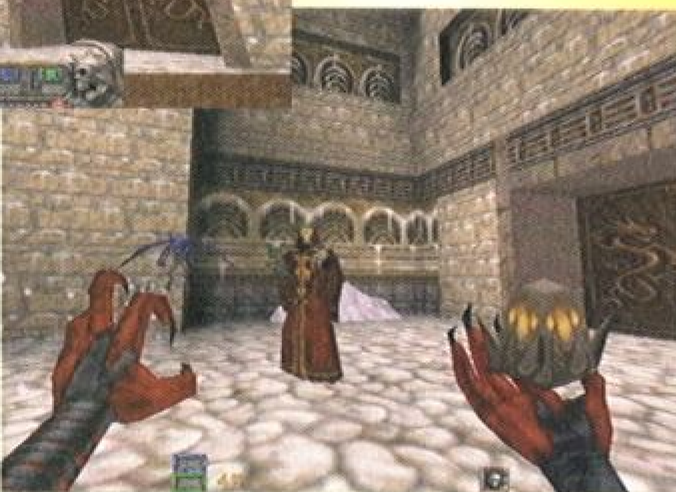
國外發行／Activision	使用平台／WIN 95	**硬體需求** ●Pentium 120 ●16MB RAM ●WIN相容音效卡 ●模式：未定 ●KEYBOARD
國內發行／未定	發行時間／87年4月	
遊戲類型／動作		

普拉伊佛斯之門敞開了

由Raven Software所製作的新毀滅巫師2任務片：普拉伊佛斯之門（Portal of Praevus，暫譯）和母片一樣，均使用雷神之鎚的遊戲引擎，敘述一名歹毒的魔法師企圖使已死去的惡魔騎士（Serpent Riders）復活，並利用他們所擁有的法力來完成邪惡的目的。本遊戲將讓玩家重回黑沼地（Blackmarsh），並設計了所謂的歷史「中心」，其中最引人注目的是西藏這個地方，這個關卡是以幻象城堡為開端，共分十五道冒險關卡，包括廟宇、冰洞、穿越山嶺的水道和幽暗的地下墓穴等。

因此，玩家在十五道新關卡及「中心」過關斬將時，將享受到較流暢的速度感，任務片中也增加一位魔女的角色。除了巫師、帕拉丁、刺客、與十字軍戰士外，玩家也可選擇扮演擁有大翅膀的魔女，她是一位強大的角色，但和巫師一樣，不是所謂的英雄角色，而是一位依個人及特殊理由行事的人，她是一位反英雄，根本不會想去解救世界。

遊戲瀰漫東方色彩



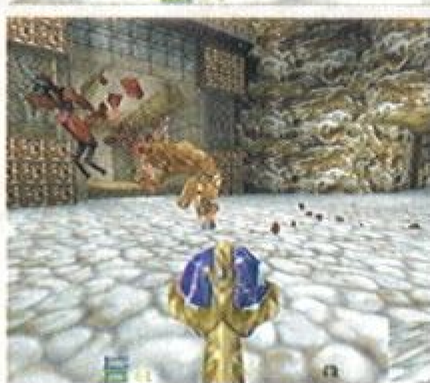
迎戰巫師

戰力強大的魔女

對了，魔女還擁有兩項特殊技能：首先是漂浮（float）的能力，它讓魔女可跳得比其他角色遠。當玩家讓她跳躍後開始落下時，只要按下功能鍵，這對大翅膀將給魔女一點額外的能量，把她「推得」比其他角色遠一點；至於第二項技能則是戰鬥技能：當她的攻擊點數降低至二十或更低時，在受到敵人攻擊的時候，她會受到傷害，但會得到可觀的法力，讓她可以還擊，當因此在險惡的情勢下僥倖存活。

此外，施法時會把魔女平常彎曲的手指伸直，例如當她由手向敵人投射致命的金紅色物質時。另外，魔女還具備發射電光球（lightning bolts）、綠色酸液、火球等絕招。

有大翅膀的魔女



把你打得支離破碎

精彩的光源效果

NEW GAMES STATION

EVERQUEST 線上大探索

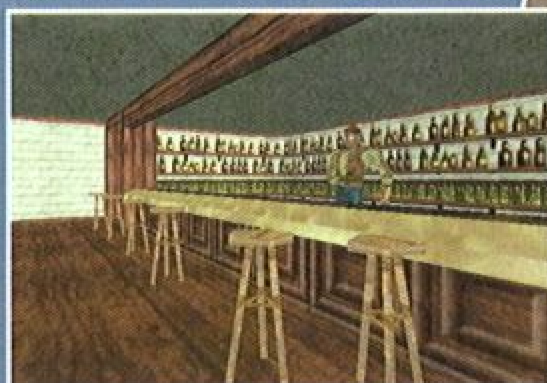
國外發行／Sony Interactive
國內發行／未定
遊戲類型／角色扮演
使用平台／未定
發行時間／87年秋季

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●MOUSE

精彩絕倫的線上遊戲

由Sony Interactive動員四十多名專業人員聯手製作的線上大探索（EverQuest，暫譯），將在今秋上市。目前拿到本遊戲的測試版的評論家們一致認為，它是繼線上創世紀之後一套精彩絕倫的網際網路遊戲，最讓人矚目的地方是先進的3D引擎。據Sony計畫經理MacQuaid表示，線上大探索的引擎將支援3Dfx及Direct3D，同時也支援16bit 640×480解析度，它為畫面環境創造出諸如透明流水、直射光源、及霧層等圖形特效，而且，遊戲內的每一個物件都是3D成形，從Norrath城內林立的商店帳蓬，至小酒館和旅店內簡單的桌椅等，無不以3D呈現。

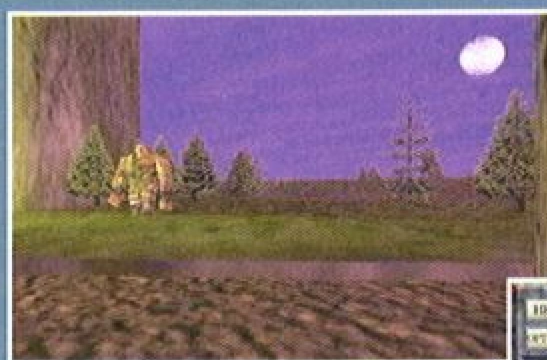
豹頭人擅舞劍


小酒館的小東西以3D成形

詭譎多變的3D環境

此3D引擎亦給予玩家許多種方法來觀看自已所扮演的角色，這個角色亦是一個3D多邊形物件。玩家透過各種控制鍵，經由「使用者檢視」介面進行切換，可進行上至下、第一人稱視角、追逐攝影鏡頭(chase camera)、以及其它玩家想要體驗的視角等。線上大探索提供室內與戶外的遊戲環境，而內部與外部區域都會受到Norrath城日夜循環的影響，因此光線會明白反應出時間的變化。戶外環境則是包括下雪、下雨與起霧等特效均會發生，且由於設計師採用細微動畫來表現，因此每一點雨滴和雪花都是一個3D物件。

線上大探索共提供十二支種族、十四種角色等級、超過一百種法術、容納二十項物品的清單、以及四十種技能等，角色可藉由三種方法獲取經驗值，分別是完成任務、殺死妖怪和發現寶藏，隨後經驗值能轉換成新的技能，或提升技能；由於這是一個3D RPG，因此各角色的所配帶的護甲、武器與衣服都會忠實呈現出來。對了，由於遊戲內許多冒險地點是在水中，例如在Norrath的湖泊、河流甚至是海洋等地點探索，因此，玩家必須取得魔法或服用藥水，才具備水中呼吸的能力。


光線會隨日夜時間變化

置物清單

NEW GAMES STATION

Descent:Free Space 縱橫太空

遊戲類型／射擊
國外發行／Interplay
國內發行／英特衛
使用平台／WIN 95
發行時間／未定

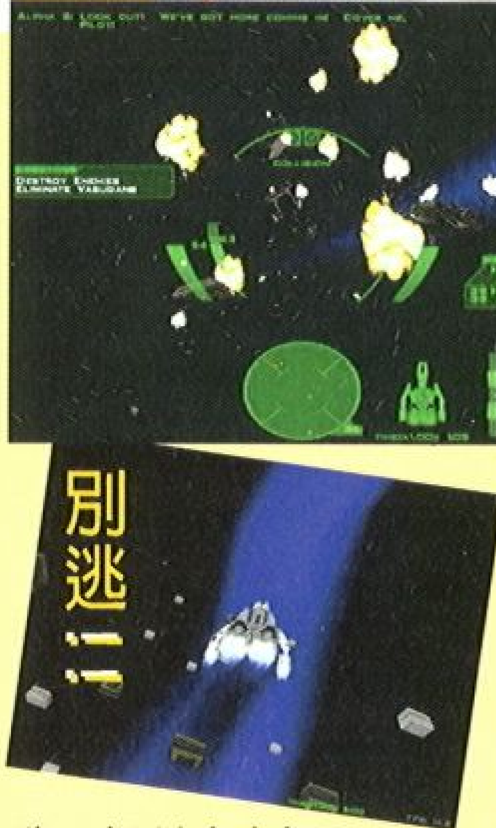
硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●操作：未定

以設計天旋地轉系列聞名的Volition即將推出新作縱橫太空（Descent: FreeSpace，暫譯）。主要是敘述一個名叫Vasudans種族和玩家所扮演的種族已打了十幾年的戰爭，仍無法分出勝負。意外的是，戰鬥期間突然跑出了程咬金：一支名爲Shivans的外星種族，不分青紅皂白地到處展開殺戮。這突來的變局讓玩家決定和敵人聯手，槍口一致對準Shivans…。

爆炸的場面具真實感

左打神諭右轟帝國

Volition首席設計師Jim Broone說：「縱橫太空提供了具有娛樂效果的單人遊戲環境，它與神諭最大的差別是神諭沒有多人遊戲。在本遊戲開始策畫時，我們便以多人遊戲爲設計重點之一。」另外，神諭與帝國生死鬥均缺乏內建的編輯器，導致玩家無法創造自己喜歡的任務。Volition決定隨遊戲附贈設計師在製作縱橫太空時所使用的任務編輯器FRED，讓玩家可隨心所欲地編輯各種任務，特殊的船艦及武器都可以編入任務內，也可以用來組織單人、多人，及會戰等任務。遊戲共有五十項單人任務，但玩家大概只能玩到一半的任務，這是因爲遊戲有兩條相異的路，玩家眼前的任務方向將決定下一個任務的進行。



讓你有神諭的射擊感受

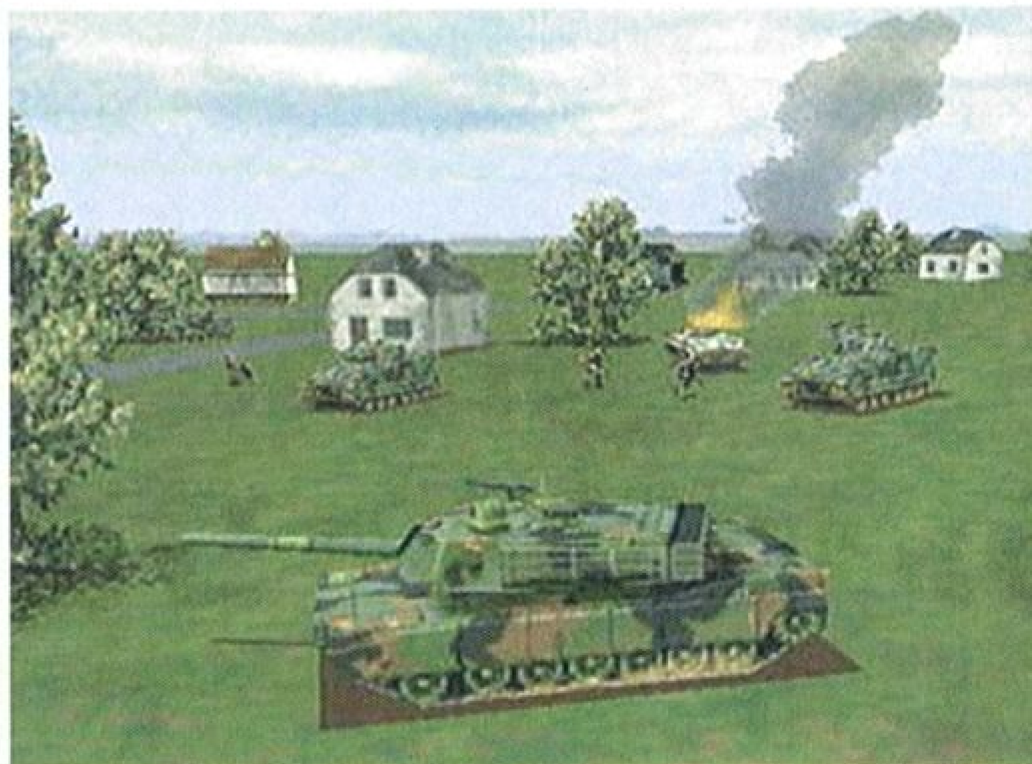
別逃！！

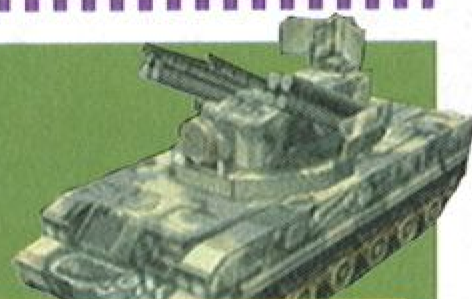
SF-XX GENERIC戰機基本資料

TOP酷的多人遊戲

至於多人遊戲共收納五個小型戰役，每個都由三至五個單人任務構成。特別一提的是，該公司在多人遊戲上有一項TOP酷的設計：當玩家身處多人線上陣局時，可鍵入想說的話，並能將訊息傳給所有人或特定人；此外玩家還可製作Wav檔，取代飛行員在遊戲中所說的話，其它玩家將會聽到你的聲音訊息。至於遊戲的圖形完全以軟體爲基礎，但炫眼的效果不亞於使用3DFX。話說如此，該公司表示將支援3DFX、D3D、MMX及APG等頂級遊戲硬體，讓畫面轉換比率更超快，武器（包括能發生振波效果的叢彈（cluster bomb，及配有槍塔的轟炸機等）特效更嚇嚇叫。

每個任務方向將影響下個任務





MI Tank Platoon II

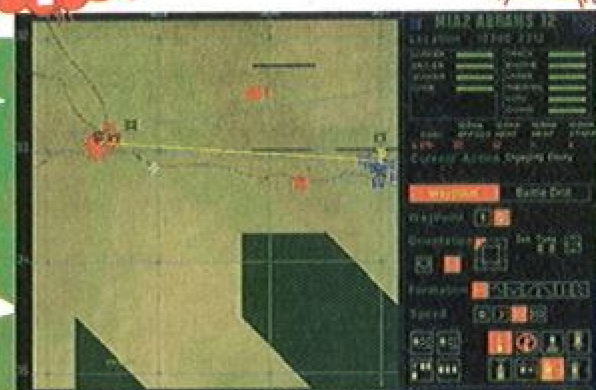
M1坦克兵團II

國外發行／MircroProse	使用平台／WIN95	硬體需求：●Pentium以上 ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●MOUSE
國內發行／未定	發行時間／未定	
遊戲類型／模擬	發行版本／光碟	

坦克大軍重出戰場

MircroProse在1989年曾推出口碑極佳的M1坦克兵團（M1 Tank Platoon，暫譯）。事隔近十年，鑑於電腦軟、硬體的進步不可同日而語，該公司興起讓這套經典級的坦克模擬遊戲重出江湖的念頭，並委交原遊戲設計師Scott Spanburg再次領軍製作續集：M1坦克兵團II（M1 Tank Platoon II，暫譯）。據接觸過Demo版的評論家表示，遊戲開場畫面便非常精彩，其流暢、明快且精準的處理，讓人感覺有點像CNN的即時新聞畫面，超越僅將電影畫面引進遊戲的一貫手法。另外，遊戲所呈現的3D圖形音效、特效、敵軍AI、彈道、地、空戰鬥車輛（約70種，包括M1A2、M2A2、AH-64 A/D Apache、T-90 BMT等）、各式砲門（約90種）以及各具屬性的彈藥（包括穿透力，重載時間等），亦令人讚賞有加。

M1坦克兵團有單人、多人和訓練等三種遊戲模式。若選擇訓練模式，可進入美國最頂尖的裝甲訓練基地，接受任務訓練及教育；若選擇單人模式，可進一步選擇是進行單人任務，或進行戰役模式。從單人選單上，玩家可選擇一系列的模擬歷史任務，或選擇隨機戰鬥選項。若玩家挑戰役模式，遊戲會要求你選擇一支小隊（陸軍或陸戰隊），挑選包括第二次波斯灣戰爭、北非、俄羅斯/遠東、摩達維亞維和任務及中波蘭等五項戰役中的一項。在戰役模式中，玩家必須給士兵分配不同的裝甲車輛，確保他們能戰場上生存下去。遊戲越往前進行，士兵會變得驍勇善戰，他們會更迅速地載入武器、反應命令與還擊。



▲遊戲的地圖。

▼阿帕契攻擊直升機。

◀北非戰役。

小隊進行地面戰鬥

直升機支援坦克。

SANITARIUM
飛躍杜鵑窩

國外發行／ASC	使用平台／WIN95
國內發行／未定	發行時間／未定
遊戲類型／冒險	

硬體需求
●Pentium以上 ●8MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●MOUSE

情節詭異的冒險遊戲

「如螺旋般扶搖直上，你打開雙眼，想盡方法欲知道身在何方。在你的下面，病床的彈簧幾乎垂落到地板，床墊和衛生紙一樣薄，散出讓人痛苦的感覺。模糊的記憶攻擊著你，電話急促地響著，並傳來重大的訊息，一輛汽車失控了。你的頭腫漲，並且從背後聽到人們尖叫、啜泣、發狂般地笑著。你不自覺地摸著臉，頭部全部綁帶裹住，只曝露眼睛及嘴巴。你所能了解的只有不確定自己在那裡，或著發生什麼事，甚至也不知道自己的名字。這是惡夢嗎？你發瘋了嗎？這一些都是真實的嗎？或許這兒是死亡之境…。」即將出版的飛躍杜鵑窩(Sanitarium，暫譯)便是以這種扭曲且怪異的故事揭開遊戲，它是由資深的遊戲公司DreamForge所設計（曾推出Chronomaster、Anvil of Dawn and Warwind等遊戲）。

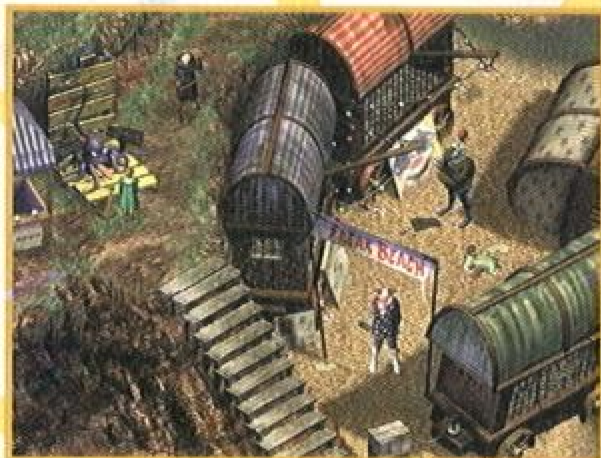
玩家在遊戲一開始時是療養院的病人，你能夠在院內自由行動，到處探索，並且能和其它病患交談，他們大多是精神偏差的人。然而，我們從這套遊戲目前的測試版來看，除了有不錯的數位音效外，遊戲本身便是一套繪圖傑作，因為DreamForge對創造獨特的遊戲環境非常堅持，認為這是讓玩家繼續玩下去的動力。本遊戲是以等大視野來呈現畫面，假如玩家把滑鼠放在一個物件或一位人物上面，圖示便會改變反應你是否能使用它，或進行對話，不同的形狀代表你所能採取的不同行動。

在遊戲進行後，玩家便須開始搜集線索，以查明為何你會在這兒，以及到底發生什麼事，而每件線索都指向某種不為人知的瘋狂陰謀。這套以3D環境呈現的遊戲，共設計了八十多位的NPC，他們會陸續在遊戲的九段故事內出現。

小心，一失足就千古恨了

豐收的南瓜園

遊戲以等大視角進行



遊戲畫面氣氛令人害怕

充滿詭異色彩的瘋人院

地獄徽章

地獄徽章
Symbol of F.A.T.M.A
Another story of Ancient Dragon
Prologue
中文版

國外發行／MIRINAE
國內發行／富峰群
遊戲類型／角色扮演
發行版本／WIN95
發行時間／四月下旬

硬體需求
●Pentium以上 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●VGA ●K、M

Filgran的Gengrea周邊的小村子中，有一座叫"Aborim"的廢墟，它是二十年前魔導士Gran Field建立的魔都"Aborim"，Gran Field建立Aborim之後，不斷的從事未知的黑魔法的實驗，在Gran Field的努力之下終於發現了黑魔法的秘密，但也帶來了一隻叫"滅亡之果"的邪龍。

經過二十年後出現了一位冒險家，她的方向正好是往"Aborim"的廢墟，主角在"Aborim"的廢墟碰到了一直自己想找的人，他的名字是"墮天使Rchimel"，當主角跟蹤Rchimel到"Aborim"的廢墟後…。

邪龍－"滅亡之果"

●操作便利，一鼠到底

畫面的四個角落有可開啓的視窗，這些視窗包含有狀態視窗、魔法視窗、狀備視窗等，爲了方便玩家的選擇性，玩家可任意挑選各種不同的道具盒，因此玩家將不受道具欄位的限制，可攜帶各種的道具，但是並非所有的道具都可使用，因爲需配合主角的各項能力値才能夠正確的使用，所以一旦主角的能力値提昇後就能夠多選擇自己想要裝備的道具，魔法的學習也是同樣的道理。

玩家必須和城鎮的居民談話才能慢慢了解遊戲的目的及任務，當然在遊戲進行過程中各項裝備及魔法都是不可缺的冒險利器，還有讓玩家用不完的各項裝備品，因爲各項裝備品皆有職業及能力的限制，所以不管扮演那一個角色皆有其獨特的裝備品，當然也有讓玩家心動不已的超級珍品。

最後就是魔法的介紹了，魔法是所有遊戲中最能展現魄力畫面的了，所以此遊戲也絕對少不了這些精彩的魔法動畫了，共有數種的魔法系列總計有五十餘種的魔法可供玩家學習。

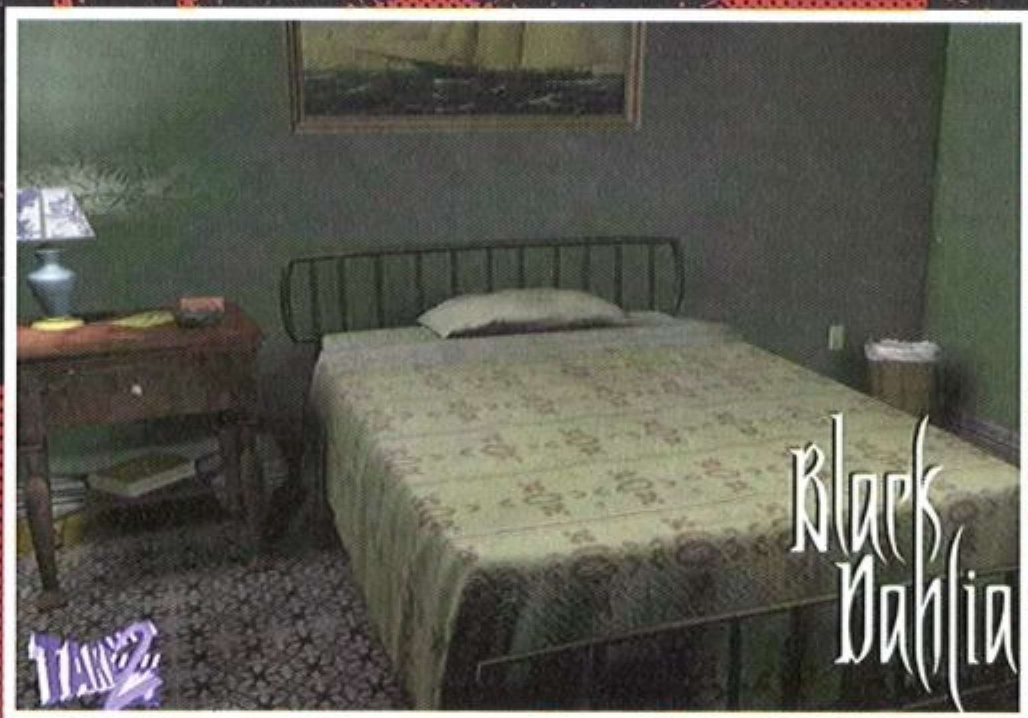
以上各類的裝備品及魔法皆有精美的小圖形代表，所以不用擔心記不得或忘了該使用那種魔法，因爲這些圖形皆代表該裝備或法術的意義。

▲遊戲過程中各項裝備及魔法是不可缺的利器

▼各類裝備品及魔法皆有精美的小圖形代表

NEW GAMES STATION

BLACK DAHLIA 黑夜追緝令



國外發行／TAKE2　使用平台／WIN95
國內發行／英特衛　發行時間／五月
遊戲類型／冒險

硬體需求
●PENTIUM 90 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●MOUSE

連續殺人魔，重出江湖

遊戲是根據眞實的事件加以改編而成，時間追溯到1941年秋天時値第二次世界大戰中期所生的恐怖連續殺人事件，12個無辜的受害者，都是被兇手以殘暴的手法殺害，並加以解體分屍，50年都過去了也無法偵破的謀殺案，玩家扮演一個探員負責調查恐怖行爲，查出殺害ELIZABETH和TORSO的兇手，在調查過程中你將另外發現隱藏在這些謀殺案下的秘密，然後揭發出一項足以改變世界的陰謀。

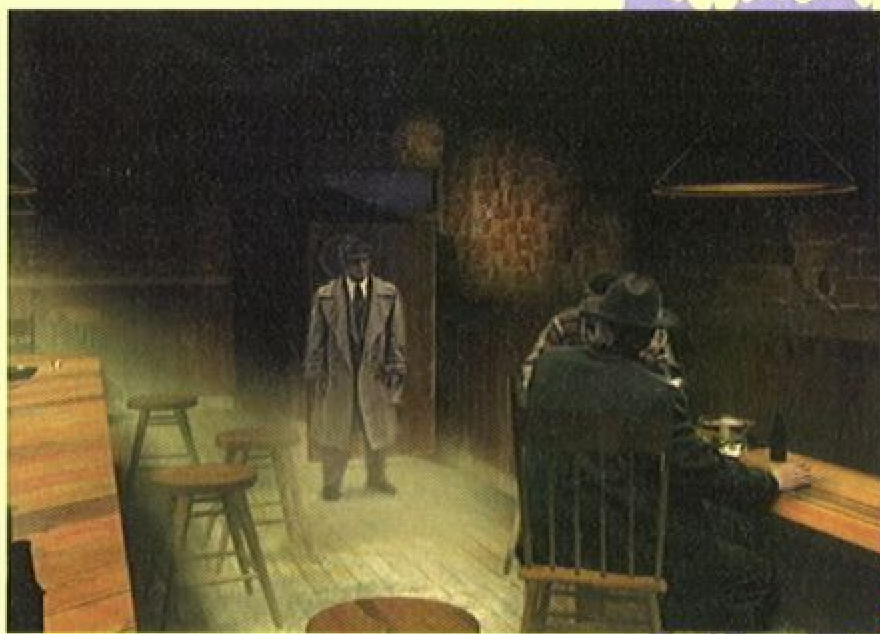
▲集體升天
▶命案現場

眞正的3D場景

◀採第一人稱視角進行
▼眞正的3D場景

在黑色追緝令中的介面與「兇兆」相同都是採取第一人稱的視角觀點，除此之外遊戲最大的特點－眞正的3D場景，全場360度無視覺死角。你可以將畫面移轉任何角度任何方向，在遊戲中可以任意的移動，在操作方式上也極爲簡單，在畫面上滑鼠點到哪就移動到哪看到哪，這樣子可以讓玩者在找尋關鍵物品時更加順手，所有場景都是用3D貼圖表現出來的，美工方面著重於光影與明暗度的對比，使遊戲看起來不但極爲眞實並且更表現出一股淒迷懸疑的氣氛，整個遊戲中有17道的謎題組合而成另包括戰鬥的成分，整個遊戲玩者會在兩大洲間去80個地方並要在5年內解決，遊戲中所有的對話以及重要物品將是解決謎題的關鍵。

不用懷疑，黑夜追緝令總共有8片裝的光碟片，黑夜追緝令的製作方式乃是將電影及遊戲結合起來的製作方式，所以遊戲中有大量的影片及動畫的表現也因此會達到8片的容量，未來的潮流是將電玩與電影巧妙的結合起來，使玩家眞正達到互動的境界，可以得到更高的娛樂效果，或許等到DVD普遍之後，眞正的虛擬實境也不遠了。



去酒吧找線索

瘋狂賽機

國外發行／Europress
國內發行／憶弘國際
遊戲類型／飛行射擊
使用平台／WIN95
發行時間／四月

硬體需求
●Pentium 133 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●K、J

瘋狂賽機帶你進入高速競賽的空中世界

在城市關卡裡的兩架賽機，您可以看到夜晚城市的霓虹夜景

厭煩了陸地上的賽車競速嗎？那麼讓瘋狂賽機帶你到一個充滿瘋狂嘶吼、高速競賽的空中世界吧！在那裡只有最勇敢最有技術的飛行員才能贏得冠軍。瘋狂賽機是一款讓人腎上腺素急升，充滿3D飛行的體驗，結合了特技飛行的自由，以及高速競賽的遊戲。

在遊戲中，玩者扮演一名加入傳奇的"瘋狂王牌"飛行團體的特技飛行員。"瘋狂王牌"是由一群狂熱的飛行員組成，他們發明了"瘋狂賽機"賽道來滿足他們對速度與危險的渴望。你可以在王牌天空牧場的機棚中選擇八架不同的賽機，每架賽機都有它們自己獨特的加速、迴轉、空氣動力及最高速的設計。

在機棚中玩者還可以選擇參加時間賽、快速競賽，或者包含完整五個賽道的冠軍賽，以最快的速度通過檢查點，來贏得鉅額的獎金。這些獎金可以用來提升賽機的配備，以及給付下次比賽的入場費。

玩者所要面對的挑戰隨著賽道而有不同的變化，除了加足馬力勇往前衝之外，爬升與俯衝的快感更是瘋狂賽機的一大特色。

此外，瘋狂賽機支援多達八人的連線功能，讓你和你的朋友一起扮演那群瘋狂的特技飛行員，在區域網路、廣域網路，甚至網際網路上同場競技。瘋狂賽機運用了業界最新的Fearsome 3D引擎創造出高真實的3D環境，結合了極佳的耐玩性和優異的操控界面，更重要的是在近來最爲風行的3DFx Voodoo加速卡和力回饋搖桿的支援下，你將可以感受到無比的流暢性和令人驚艷的漂亮圖形。

地面的賽車競速已經不夠看，要體驗眞正的三度空間飆速感，快來加入瘋狂賽機的行列吧！

▼彎彎曲曲的河道上還漂浮著神祕寶物喔！

▲哇！只剩16秒了！加油吧！

NEW GAMES STATION

Grand Theft Auto 俠盜獵車手

國外發行／BMG Interactive
國內發行／協和國際
遊戲類型／動作冒險
使用平台／WIN95/DOS6.0
發行時間／4月6日

硬體需求
●486DX4-100 ●16MB RAM
●SOUND BLASTER
●V、SV、3Dfx ●K、J

榮登英國銷售排行榜第一名

這一次不再是好人當道，而是以幫派份子爲主的暴力犯罪情節，由於題材特殊，玩法另類，因此BMG在歐美發行時，旋即吸引網路迷的熱烈討論，玩家有八個角色可以挑選，有冷酷的帥哥、滿臉橫肉的大漢、嬌豔的俏妞等，您想扮誰就可以是誰，遊戲遍及三個城市，惡鬥一觸即發…。

開大卡橫行無阻

公園中橫行霸道

鬥狠又鬥智的超極任務

遊戲開始，幕後老大將透過電話交付任務，每一項任務會分成幾個階段，有時一開始就會知道任務的最終目的，有時則是要到最後一刻才會明朗，遊戲裡的大小任務超過200個，由於時間有限，因此必須在最短時間內不擇手段地完成任務，否則可能就會被掃地出門或送上西天！

當然，爲了完成任務您可能會做出一些法律道德所不容的壞事來，您罪行愈嚴重，『通緝指數』就愈高，表示警方已恨不得把你碎屍萬段了…。

狂飆吧！

在遊戲過程中，車子難免受損，您必須不斷的換車、修車，在路途中您也不會寂寞，，因爲所有的車都能收到一個以上的當地電台頻道，有許多流行音樂，如重金屬、鄉村音樂、舞曲等，眞的有如車子裡的FM收音機般，不玩時還可當一般的CD舱聽。

三種顯示模式讓你選，分別是256色低解析度、24bit高解析度或是支援3Dfx加速卡的模式；同時遊戲也支援網路連線，「俠盜獵車手」顛覆了英雄神話，以幫派混混爲主角，任務不再是拯救世界，而是拼命使壞，因此在玩本片之前，您必須確定您是否已經滿18歲了。

警匪大對決

THE LAST WARRIOR 獅王傳説

國外發行／Ssang Yong　使用平台／WIN95
國内發行／富峰群　發行時間／四月中旬
遊戲類型／角色扮演

硬體需求	
●Pentium以上	●16MB RAM
●WIN相容音效卡	
●VGA	●K、M

很久以前，在Eshiva有四個星球排列在一起的時候，戰爭便不斷的發生，失去理性的人們不僅殺別人也殘殺自己的家族及親人，Eshiva的元老及領導者眼看戰況越來越危急已到了無法阻止的地步，因此決定移居到Aross，但因爲Aross的空間有限及時間實在是太匆促了，所以只有被選擇的人才可以移居到Aross，結果被留置下來的Eshiva人們就…。

四個星球遮住太陽已有666年了，這個人們所號稱的浩劫也慢慢的結束了，於是活下來的人們開始尋找新的生活，但是長久的黑暗帶來許多變種的動、植物，其中有些生物會爲人們帶來威脅，而且這些新種族，只爲了過鬥爭的生活而互相殘殺著，於是在這些威脅下，人們所渴望的英雄終於出現了。

▲在神殿中探索

▼來喔！要買武器防具的就來喔！

◀牧羊犬到哪兒去了？

角色介紹

Ryan

勇猛的CHASAN族的最後戰士，托Cirion Chacar的福，救了他一命並讓他住在村子裡，為了找尋自己真正的身世，而且也為了阻止Cruger的陰謀，於是展開未知的旅途。

Masonae

她也跟Ryan一樣是CHASAN族的最後戰士，女扮男裝掩飾自己的身份在Deltas當特殊部隊，她是Ryan失散已久的親妹妹，如果Ryan學會CHASAN劍術後就能和Masonae在一起了，在她的身上會出現CHASAN族的花紋。

Kalip

無法得知他的出身及身份，只知道是一名孤兒而已，為了過活使用許多非常不當的手段騙取他人的錢財，但卻是個善良的傢伙，當他碰到Ryan後便決定跟他一起去旅行。

Ramota

是Esten國王的忠實的保鑣，而且是Esten國最厲害的武士，跟Ryan一起對付Mandragon的侵略。

NEW GAMES STATION

USCF Chess™
王者之棋

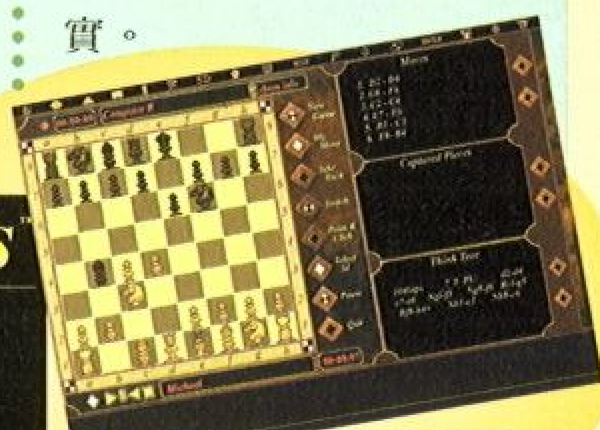
國外發行／INTERPLAY　使用平台／WIN95
國內發行／英特衛　發行時間／四月份
遊戲類型／益智

硬體需求
●PENTIUM 90　●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA　●MOUSE

唯一被美國西洋棋協會（U.S.C.F）認可的遊戲

看過超級電腦深藍（Deep Blue）大戰俄羅斯棋王的精彩過程嗎？如果沒有，千萬別覺得後悔，因為您現在可以擁有一套具有高度人工智慧的西洋棋遊戲，讓您在家中與您的電腦一享鬥智的樂趣。

目前市面上充斥著許多益智類的遊戲，諸如象棋、撲克牌…等，但能真正激盪玩家腦力的卻不多，現在為您介紹一個真正能激發您思考能力的益智遊戲『王者之棋』。這是目前市面上唯一經美國西洋棋協會（U.S.C.F）許可並設計，而且最重要的，您還可以藉由這套遊戲取得美國西洋棋協會（U.S.C.F）所頒發的正式棋段證明，而為了保證取得棋段證明的玩家都是真材實料，本套遊戲的設計小組使用了最先進人工智慧引擎來模擬玩家所會思考到的每一個棋步，並加以分析，使得玩家在遊戲進行中就如同與一位西洋棋大師一起廝殺般的真實。



◀右邊的視窗記錄所下過的棋步

◀（U.S.C.F）美國西洋棋協會認可的西洋棋

如果您是剛接觸西洋棋或是完全不會的菜鳥級玩家，遊戲中還提供了一個十分詳細的教學課程，讓您在極短的時間內學習到西洋棋的基本規則。而已經稍具基礎的玩家更可大幅增進自己的技術，因為這些玩家可藉由遊戲手冊中所提供的歷史上著名西洋棋王的棋步，來改進自己的缺點，使得自己的功力更上層樓。已熟練的玩家則可選擇與最高段的電腦競賽，或是經由數據機連線與好友廝殺一番。

值得一提的是，遊戲本身除了具有高度的人工智慧，遊戲中的介面也是令人讚賞。精美的圖形，所有的指令、動作皆可經由滑鼠的點選來完成，算得上十分便利。而遊戲中更提供了2D與3D兩種視角，並有多種各具風味的棋子與棋盤供您選擇，讓您在覺得最舒適的環境下進行遊戲。

◀強大的人工智慧

▼漂亮的3D棋盤

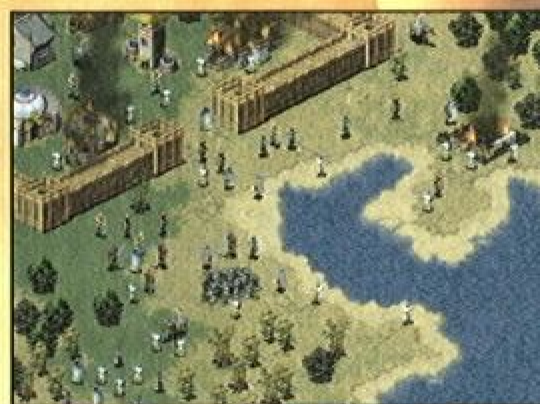
終結亂世　君臨天下

兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可
不察也，故經之以五事，校之以計，而索其

98年您最值得期待的國產遊戲！

這是個野心與慾望交錯的亂世，群雄相爭，生靈塗炭.
在這殺戮時代裡，多少胸懷大志的豪傑都渴望問鼎中原，
誰才是最後的真命天子，
只有您才能證明.....

▲使用巨大的撞城車，破城，一舉將敵殲滅。



▲遭敵人攻陷的城寨在熊熊火焰中燃燒。

▲善用地勢而建的山[illegible]，成為易守難攻的據點。

WANTED

五十一區工作小組展臂歡迎對遊戲狂熱的千里馬！
◆誠徵 3D CG 人員乙名，需熟 3DSMAX，請自攜動靜態作品。
◆2D 專業遊戲美術乙名，熟 DP & ANIMATOR 操作者佳。
◆意者請電洽華義國際 研發部李先生 TEL：（02）2567-4817

徵國外代理經銷商
TEL:02-2581-2672　陳小姐

劉雍

聶英

李玉

元昊

聶真

洞亮

真命天子

DESTINEDO EMPEROR

東立出版社

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-269
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網http://www.waei.com.tw

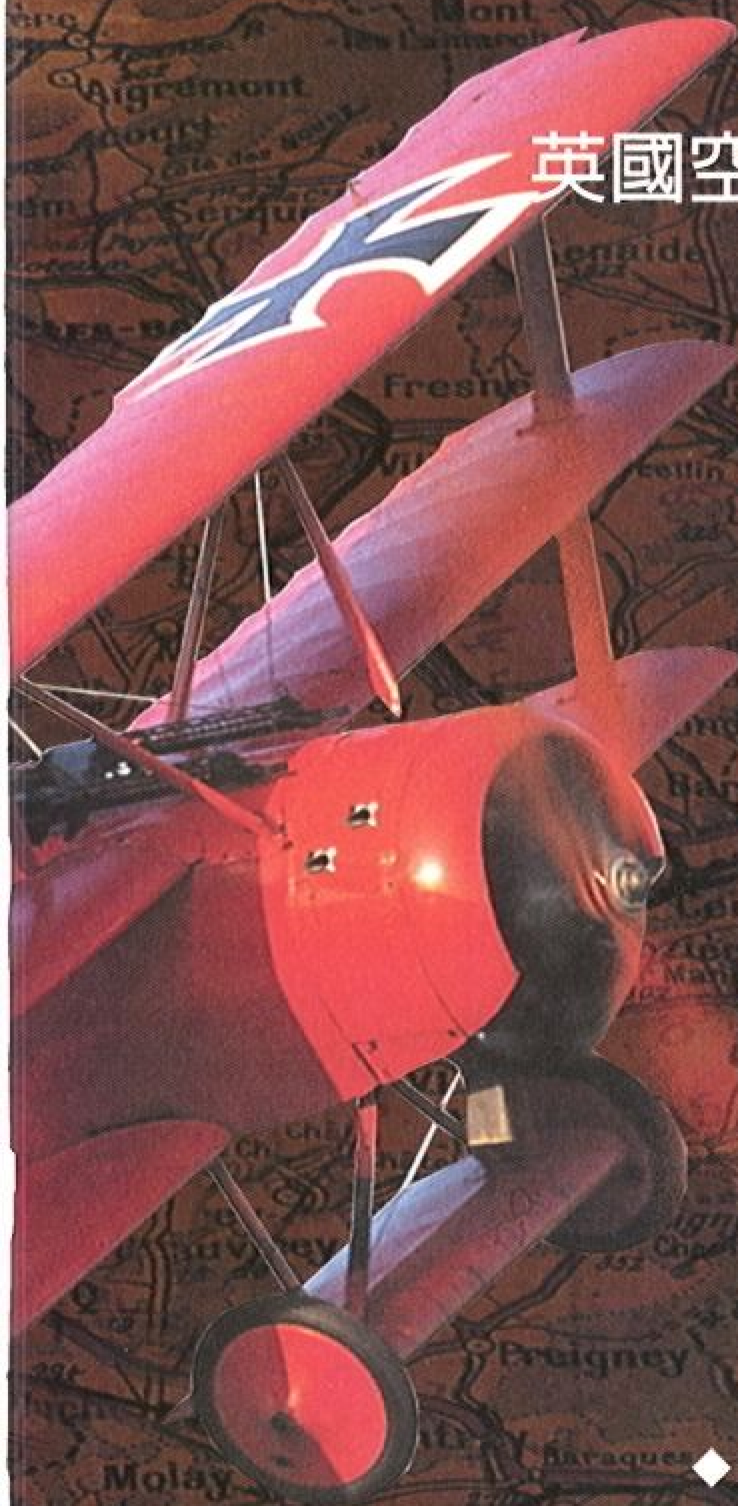
空中格鬥王

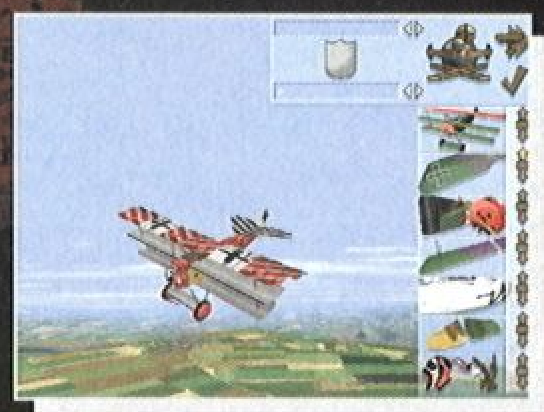
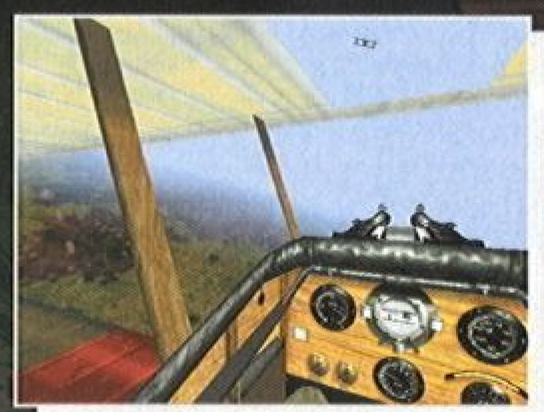
3Dfx Interactive

- 線上多媒體有多種遊戲軟體. 可供您線上DOWNLOAD . 讓您先感受遊戲的刺激與震撼!
- 遊戲排行榜票選. 讓您選出心目中最愛的遊戲. 也了解其他遊戲的激烈戰況!
- 介紹國內外其他遊戲網站及大專院校的電玩資訊社團. 讓玩家可以交換訊息與心得!
- 定期修改及增加遊戲新聞. 另開闢美術館供網友將自己的作品呈現在網路上. 彼此交換心得!

運用您絕佳的纏鬥技巧
來征服這片天空吧!!

唯有第一次世界大戰的老式飛機才能完全
發揮您高超的飛行技術
與德國名將[紅爵士利多芬]
英國空戰名將[亞柏特]、美國遠征軍[艾迪]
來爭奪空中霸權吧!!



◆遊戲場景均以第一次大戰空中偵察照片描述繪
◆支援3DfX加速卡16bit High Color解析度
◆支援Modem/IPX多人連線
◆完全真實的引擎及機槍音效
◆7種名將座機供您選擇
◆地圖編輯功能，可以改變天候及地面要素、變化
◆多重事件的戰役模式，充份挑戰你的飛行技術
◆機身彩繪功能，自由創造你的專屬座機
◆獨特的兵團經營模式讓你充份享受當一名指揮官的樂趣

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02)2581-2672 FAX：(02)2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

empire® INTERACTIVE

F/A-18 KOREA

大黃蜂戰機之前進北韓

全新獨立的 F/A 18 KOREA "前進北韓"，超高真實度的戰鬥飛行模擬遊戲，
絕對不是 F18 Hornet 3.0 的資料片。

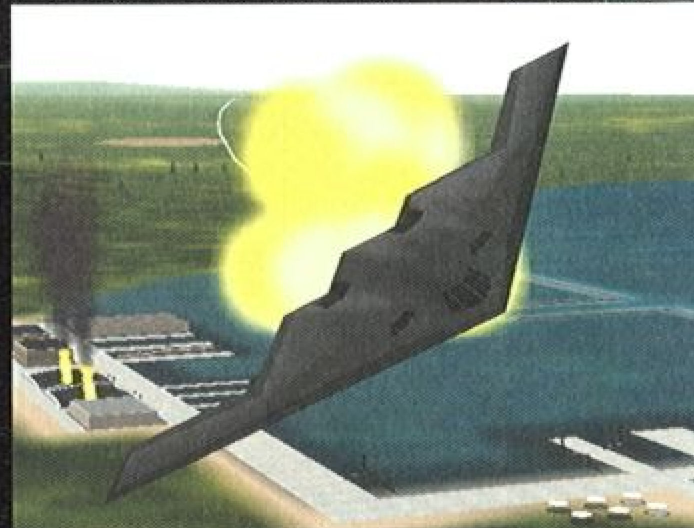
◆發射飛彈，殲滅敵人。

◆按照地圖，自由修改任務。

◆窗外是寬闊的視野，艙內是精密的儀表。

◆暗夜星光明月，靜待出任務的F/A-18。

◆特殊造型的B-2轟炸機，令人大開眼界！



◆3D圖形下，美麗的夕陽盡收眼底！

3Dfx interactive

MANGO entertainment website
http://www.mango.com.tw
芒果島娛樂網

一個結合食.衣.住.行.育.樂的全方位website!範圍涵蓋新聞.籃球.棒球.美食.服飾.旅遊.房屋.汽車.遊戲.購物.寫真......
並開放聊天室供網友做為情感交流的橋樑!
芒果島娛樂網每天更新消息.話題,讓您掌握最新的流行資訊!

特色

- 特有的超高速畫面更新引擎。
- 炫麗的 3Dfx 貼圖畫面。
- 威力強大的任務編輯器。
- 長達 90 分鐘的多媒體飛行教室。
- 精緻地形的超大戰場。
- 同時支援 LAN 和 Internet 網路連線。
- 多樣的武器選擇，包括B57 核子彈頭。
- 可以同時在 Windows95 和 NT 下玩。
- 由前美國海軍教官兼 F18 飛行員親撰操作手冊（完全中文化）。

飛行搖桿500隻大贈送！

寄回顧客回函卡參加抽獎，中獎名單於3月20日華義遊戲網中公佈。http://www.waei.com.tw

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02)2581-2672 FAX：(02)2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351

華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

GRAPHIC SIMULATIONS

Eberouge

戀愛物語

感謝玩家支持
銷售突破30,000套
加贈戀愛物語
滑鼠墊一個

台北市電腦公會票選榮獲！
1997年度最佳模擬類遊戲，
事實勝過一切、好就是好！

想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

- 第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法為中心。
- 第二階段：描述主角青春期的種種際遇為中心。
- 隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- 學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- 人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- 由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- 角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- 計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

感謝玩家的肯定

1	戀愛物語
上回	
NEW	
進榜次數	分數
1	93.26

← 電腦遊戲世界雜誌排名第一名

日本遊戲排行榜

名次	遊戲名稱	發行廠商
1	戀愛物語	華義國際
2	三國志V	第三波
3	神奇傳說	TGL

↑ GK遊戲王國雜誌排行榜第一名

非常黑馬 戀愛物語

↑ 軟世雜誌譽為「非常黑馬」

SET VISA VISA MasterCard 華義購物網
www.hwaei.com.tw

本網站採用SET安全交易系統(SECURE ELECTRONIC TRANSACTION).
此為VISA國際組織開發的一套全世界最安全線上交易系統.使用這套系統上網購物沒有語文上的障礙.
提供VISA及 MASTRERCARD信用卡持卡人有多樣化的網路購物環境.將線上購物邁向國際化.
華義購物網讓您商品滿意.價格滿意.送禮滿意.替換滿意.諮詢滿意.

戀愛物語 魔法學園

全省30,000玩家支持下，乘勝追擊再度推出

新的遊戲畫面

一目了然的行事曆畫面

可以一眼看出女孩子對你的好感度的「Love Love Sensor」

魔法學園增加了這些功能

★濃縮遊戲的過程：這次遊戲重心主要是在高學部！從轉學回來到畢業，縮短遊戲時間至1年9個月，故事內容更充實了。你可以試著跟更多的女孩子談戀愛。

★新增的項目高達500多項：除了保留了一些原有的項目之外，其餘的部份全都重新編排過。校慶、情侶魔法選美、交換日記等，好玩度更增加了100倍。特殊事件也會隨著季節而更改。

★請你慢慢地嚐試戀愛的戰略：根據你所交往的女孩，會出現參數畫面。季節、場所、好感度等，女孩子的各種反應都會顯示出來。而且還可以替她做心理測驗。

★ 80張以上新增的圖檔：開場、結局，當然還有告白戲等，都是全新的圖檔及對話

★特別追加了每位主角的代表歌曲：加強背景音樂、約會場景等，更增加了談戀愛的臨場感。

★操作性質大幅改良：只要參考課表就可以確認這週和下一週的行事曆。而且也可以一邊參考主人翁的能力值一邊安排行事曆。

WAEI 華義國際 休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02)2581-2672 FAX：(02)2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351

華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

FUJITSU

MYTH THE FALLEN LORDS™

殺無赦全球震撼的即時戰略

全球各大專業雜誌一致推薦～得獎無數、佳評如潮
最完美的年度超強即時戰略遊戲

CGW 雜誌
1997年度最佳策略遊戲

CGW
Strategy Game of the Year
4.5 of 5 stars
CG Choice Rating
"Bloody Good Time: This is not your kid's strategy game"

PC GAMER 雜誌
1997年度最佳即時遊戲

PC GAMER
Real-time Strategy Game of the Year
Editor's Choice
90% Rating
"Myth ups the ante for real-time strategy gaming with a tactical twist and terrific 3D graphics."

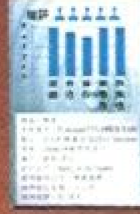
Macworld 雜誌
MAC 最佳遊戲

Macworld Eddy Awards
Editors' Choice: Best Game
4 of 5 Mice
Riding to the rescue of a formulaic, stagnating genre, Myth: The Fallen Lords is poised to revitalize the category of real-time wargames.

CGSP 雜誌
1997年度最佳遊戲

Computer Games Strategy Plus
Game of the Year
5 of 5 Stars
Stamp of Approval Rating
"Innovation at last hits the real-time strategy genre"

電腦玩家雜誌
五隻搖桿評價



MYTH在技術層面的整體表現是如此地不同凡響，光是畫面自由度和物件真實度在放眼望去的及時戰略世界中已經是空前轟動了。
NO.78 1月初日

軟體世界雜誌
A+評價

不管如何筆者是誠心推薦這套遊戲，保證值回票價。
NO.107 2月20日

全國殺無赦連線比賽、報名辦法：

(1) 請各校資訊系或資管系與發E-MAIL的大專院校之聯絡人聯繫報名參『殺無赦』連線比賽意願，提出1至2名參加台北比賽。
(2) 請各校上網參閱華義遊戲網www.waei.com.tw報名辦法及『殺無赦』內容及玩法介紹。
(3) 請於4月底前將所有參加大專院校及參加人員資料，以傳真或E-MAIL：falco@mail.hwaei.com.tw即可，比賽地點另行通知。

殺無赦T恤大贈送

凡購買殺無赦遊戲軟體，寄回回函卡至華義國際公司，前1000名均送殺無赦T恤一件，送完為止。

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

L.E.D 即時戰略＋商業革命＝

商業爭霸

強悍的電腦 AI
讓你措手不及的及時戰略遊戲

為人類的生命及公司的利益而戰！

- 可無限制的創造作戰單位及生產建築、增加遊戲勝算。
- 超大作戰地圖，絕對超越現今同類型遊戲。
- 具有合乎人性化的自動管理功能，所有生產單位，例如：電場、播種車、採收車等．．．都會自動的工作及生產，免除你手忙腳亂的困擾！
- 專為及時戰略遊戲的好戰份子所設計的超強電腦AI。
- 擁有大量獨特的作戰單位，包括：陸、海、空及兩棲各式精銳的新型武器。
- 16關單機任務及超過20關的連線任務。
- 完全支援多人連線：MODEM連線、一對一、IPX區域網路及INTERNET 8人連線功能。
- 地圖編輯功能，創造你自己的新戰場。

驚人空戰武器，勝過所有的即時戰略

地面武器包羅萬象，快狠準的戰術運用

種植 LED 是為了生存也是為了霸業

採收 LED 屯積資源，生產軍團問鼎地球

華義國際 休閒軟體．最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351

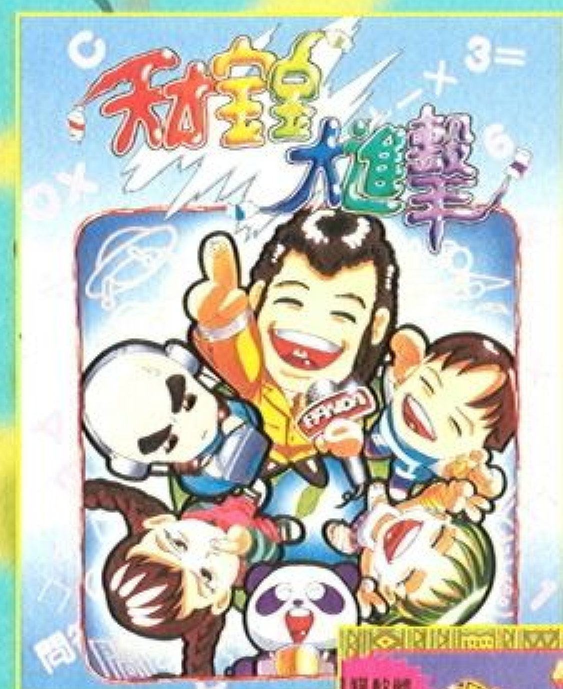
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

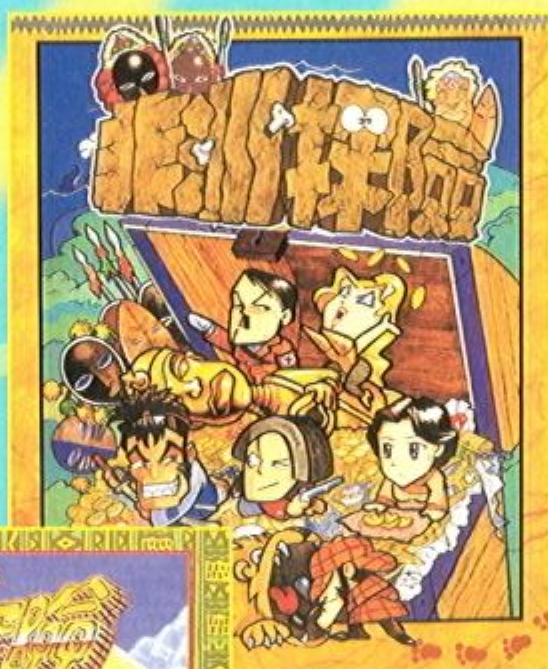
ionos Software Development & Publishing Partners

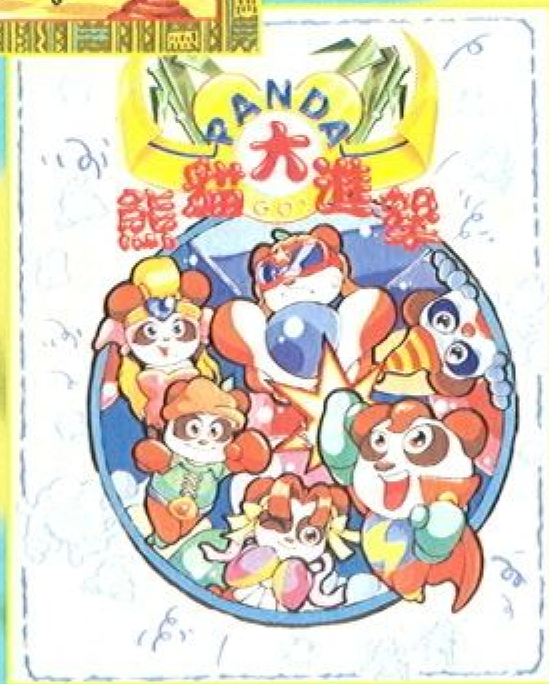
4+1 智能考驗發燒包

熊貓益智遊戲精典1

超值







天才寶寶大進擊

小孩玩了勝讀十年書，大人玩了回復赤子心...

- ◆6000道題目廣泛有趣，內容包羅萬象：地理、歷史、藝術、數學、天文、科學、電影、漫畫、卡通、常識...等。
- ◆可以一人或兩人合作遊戲，也可以2人對抗搶答。
- ◆題目難度分為易(12歲以下)、中(12-18歲)、難(18歲以上)三級。

非洲探險

智育冒險新結合，數十種爆笑級畫面與音效．

- ◆開創益智遊戲新風貌，驚人動魄的尋寶之路，喚醒你狂野的原始本性。
- ◆步步生機，步步危機：單人遊玩不寂寞，多人同遊樂趣加倍。
- ◆各種非洲巫術提供您驅策，數十種爆笑級畫面與音效。

非洲探險II

榮獲9 6年最佳國產益智遊戲獎

- ◆第一套支援MODEM連線的大富翁遊戲，可以當非洲大富翁，也可當探險的奪寶者：提供五種岔路探險選擇：八種職業選擇及轉職，並可升級。
- ◆十個知名角色可供選擇，最多可以六人同樂。
- ◆777、賽駝鳥..等賭場遊戲：各種事件及機會命運，有機會讓您一夜成名。

熊貓大進擊

推翻倉庫x ，打倒轟炸x 人，
推出創意，推出歡樂．

- ◆可以四人同時對戰，你推我擠一爭高下：新奇的智育動作大結合，挑戰你的智慧與勇氣：七大關八大魔頭及數十種胡攪蠻纏的敵人等著你。
- ◆多種玩法不同樂趣，故事、對戰、分組驚險刺激：瘋狂的超未來動物園場景與稀奇古怪的寶物等待你探訪。

赤壁之戰

三國演義中的角色扮演遊戲，
別具一番創新風味．

- ◆可分別扮演狡詐多謀的曹操，仁慈待人的劉備，或衝動易怒的孫堅。
- ◆戰鬥中可分為一般攻擊，武將單挑、用計、佈陣，更有軍師會提供建議。
- ◆您耳熟能詳的三國名將關羽、張飛、趙雲、諸葛亮..出場人物多達二百餘個。
- ◆耐人尋味的對話，忠於史實的劇情，如同置身三國時代。

版權所有
高頻資訊

華義國際總代理

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

特賣

4+1 反應考驗功夫包

熊貓動作遊戲精典2

水滸傳之梁山英雄

好漢相交，全憑意氣，濟弱扶傾，英雄所為．

◆320*200，640*480 高低解析度自由調整；可三人同時進行遊戲。
◆令人驚異的畫面構成，寫實精緻；完整過場訊息交待。
◆加入升級效果，讓必殺技更具威力；橫向捲軸效果多，可左右來回場景中。
◆精彩豪放的水墨畫風，令人耳目一新；出場人物衆多，各式絕招讓您應接不暇。

格鬥悍將

國產遊戲中最悍的格鬥極品，激爆你的每一寸神經．

◆創新的補血系統、更高巧的武術訓練；不一樣的聚氣方式，更添樂趣。
◆四種攻擊定義，有輕重不同的招式及必殺技；每個角色的必殺技多達六種以上。
◆提供單人作戰、雙人對打及多人對抗三種玩法；可中途加入挑戰。
◆氣功抵消技、被摔抵消技，帶您進入更高層的格鬥境界。

武將爭霸II

超級動作遊戲，歷史格鬥經典，帶您進入快打殿堂．

◆魏蜀吳16位猛將全新造型蓄勢待發；16處寫實華麗的場景任您選擇。
◆3種特殊加分關，讓您鍛練武藝；可施展連續技，遠距離及近距離攻擊。
◆每位武將各有五種以上獨門絕招，以及特殊的聚氣秘技。
◆獨特的劇情模式，運用策略，率領士兵完成統一大業。

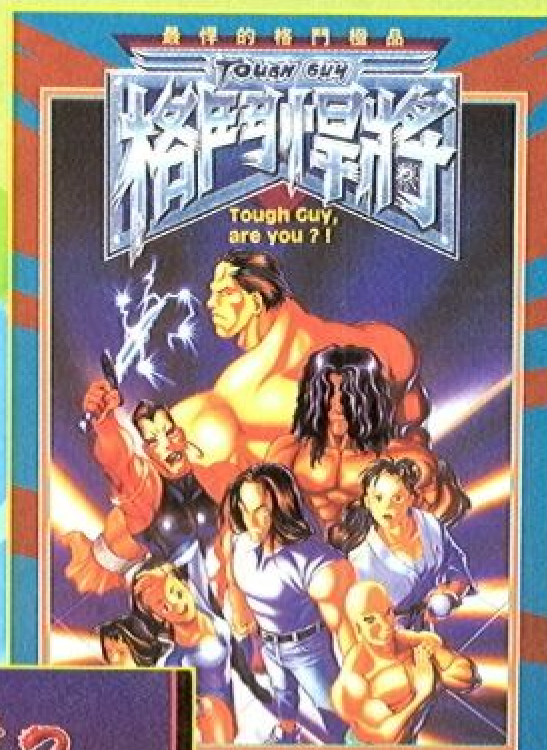
西遊記

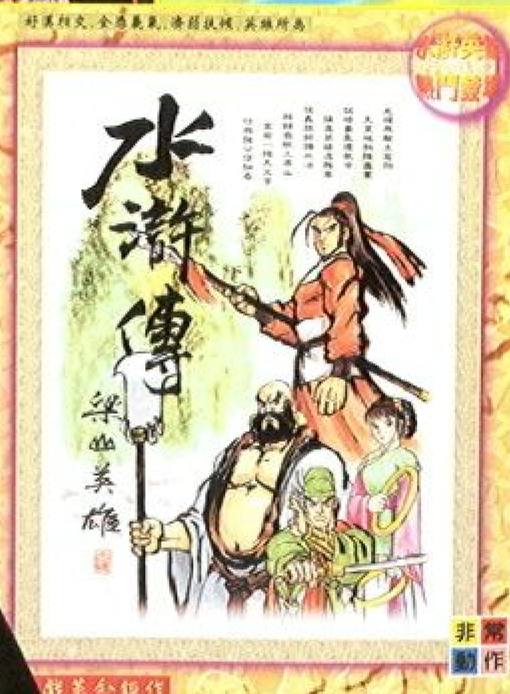
中國著名神怪小說再現，橫捲軸動作遊戲精典．

◆可兩人同時進行遊戲，可中途加入對戰；獨特VS模式，痛快淋漓。
◆西遊記中您所熟悉的角色、牛魔王、紅孩兒、蜘蛛精．．一一登場。
◆兩人可搭配施展合力必殺技；數十種出場人物，角色豐富，動作精彩。
◆西遊記中著名場景，火焰山、盤絲嶺．．等，華麗再現。

格鬥搖桿

人體工學設計，最適合快打遊戲；
有2或4功能鍵可選擇，另提供強力攻擊功能。





智能考驗發燒包 原價:2500元
反應考驗功夫包 原價:3200元

驚嚇特惠價 990元

卒業 戀愛篇

Crossworld

—for Windows—

卒業系列美少女完全收錄！

華義國際

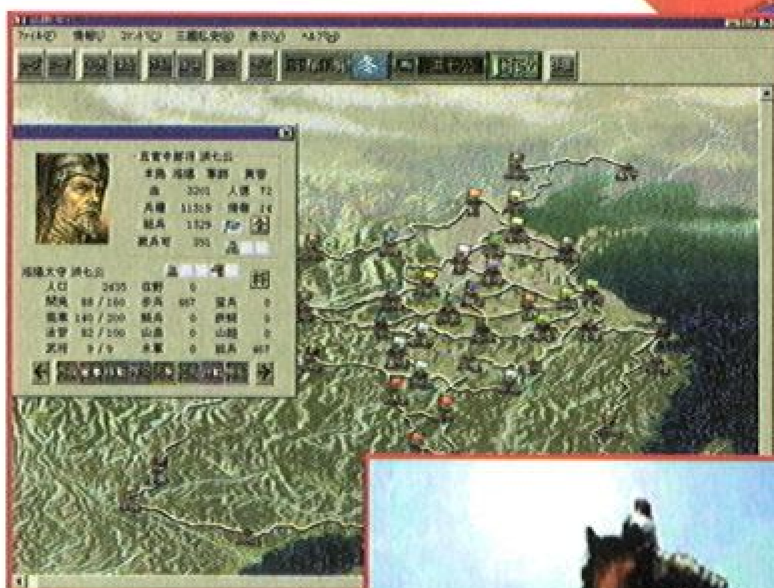
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351

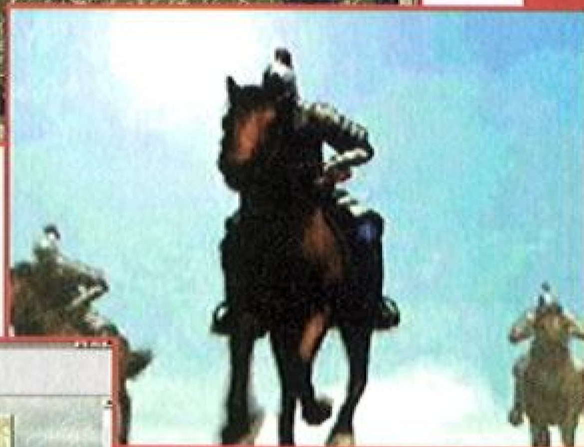
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

★石森清

●SLG
JWIN95
NT4.0
●RED-ZONE
●￥8800



▲遊戲進行畫面



▲開頭動畫

◀第二時期史實模式一開始就有的劇情交代

冷眼看，英雄豪傑爭天時

縱觀歷史，再沒有任何一個朝代可以像東漢末年三國如此的令人關注和喜愛的了。原因當然有很大的一部份是因爲深受大家所喜愛的「三國演義」這本通俗的文學小說，透過它，我們不僅深深的熟悉了這個朝代的故事，更深深的讓我們愛上了這個朝代不停奮戰、互相爭競輝映的英雄豪傑們。

在所有三國迷的引頸盼望下，以三國及信長野望系列成名的光榮在將星錄之後，終於推出了三國志VI，從十年前的一代開始，每一代的三國志都令人有不同的感覺與特點，讓人沈迷的難以自拔，而這一代的三國志VI又有什麼吸引人的精彩之處呢？

比起以往的三國志，這一代三國志很明顯地加強在事件上的發生，除了新武將外，以史實模式扮演每一個君主，在進入遊戲時都會以事件來敘述遊戲一開始的情勢，且每個君主都不相同。另外如果條件滿足的話，還會發生諸如荀攸、荀彧推薦程昱、郭嘉推薦劉曄，甚至建帝都、洛陽復興等等事件，比起以往的三國志，VI代在特殊事件上不僅比以往多了許多，發生的條件與機率也比較高了，像上面的事件更是不限定某一個君主才會發生，所以即使是扮演新君主，也可以充份地得到事件發生的意外驚喜與樂趣喔！

循著三國志系列的改變，三國志VI已經不再過份注重策略經營，也就是所謂的種田，只要玩家安排好開發、商業及治安的人選，就可以不必像以往一樣爲這些瑣碎的動作傷透腦筋了。當然即使是簡化的策略經營，也有它的樂趣所在，就讓玩家們自已來發掘吧！

三國志VI的『天時』，當然不僅僅是在事件上表達出來，在戰場上也有相對的改變，傳令系統以及半即時的戰鬥，使得VI的戰爭比起以往的三國志更加與眾不同，也更豐富了。玩家所下的指令及戰略考量左右著戰爭成敗的影響更明顯的加強，如果掌握的不好，手中將領們的行動，要獲勝不僅倍加吃力，可能絕對能勝的戰役說不定還會大意失荊州呢。

除了普通的劇本，還加入了特殊成功條件的關卡喔，一般來說，這些關卡除了有時間限制外，還有些必要達成的特殊條件，挑戰性很高，蠻適合追求高難度的玩家們。例如第一個劇本的「義勇軍初陣」，不僅要六個月完成，還得抓到程遠志並得到薊、南皮兩座城才行，想想就覺得難度相當高。

成霸業，江水高山隔一方

▲以火計攻城

▼要善用兵種，才能制敵

▲可在自己的城外設陷井等來防禦敵人攻打

三國志VI也加入了完整的城市地形，你可以在可能遭受攻擊的某個城市地圖裡，在城外的某個地點設陷阱，甚至於埋伏，比起IV代的攻城及V代的野戰，這一代的戰爭雖然沒有所謂的陣形，有點遺珠之憾，但也較為細緻真實了。不光如此，在每個城市間都有可以迎擊的野戰場喔，如鄴和南皮、平原之間的界橋，或洛陽東邊的虎牢關、長安西邊的函谷關等等，可見VI不只在歷史上的考據，在地理上的考據也相當嚴謹。

▼諸葛亮的劇情喔！來個六出岐山吧！

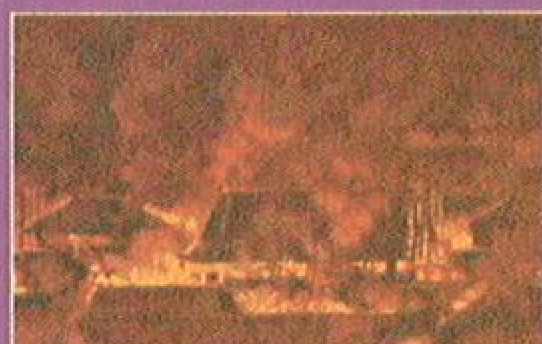
除了這些，不同地方地形的城市可以召募的兵種也都不盡相同，例如北方的騎兵就只能在北平等地及西涼附近才招募的到，江東的水軍及蜀的山岳兵等，都相當符合當地的地形特色。最特別的還有一些蠻族的兵種喔，如鐵騎等，也蠻有趣的。

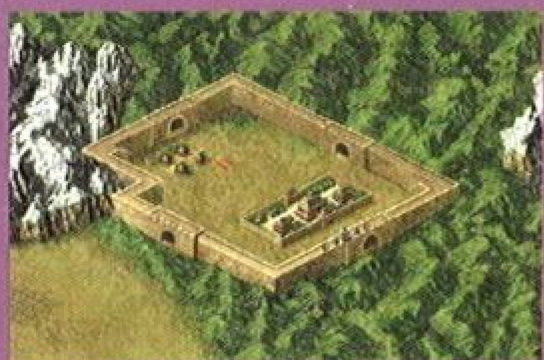
這一代將各方蠻族具體的做了出來，而且不僅僅只是擺好看的而已，這些蠻族還會不定時地寇邊掠奪、襲擊諸侯們的城市，被擊破的城市不僅變空城，人口等城市屬性還要大幅降低喔，所以看到小說中諸葛亮七擒七縱南蠻王孟獲的劇情時，可以不必只是空想而已，玩家也可以來平定作亂的蠻族。

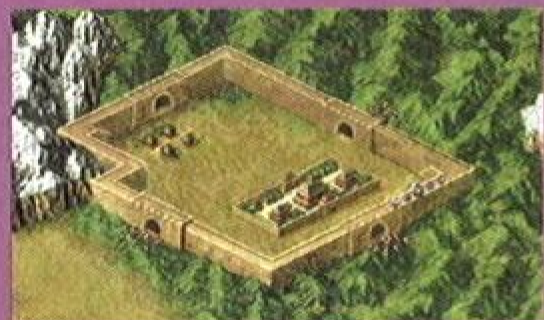
遊戲中蠻族共有六種，北平附近的「烏丸」、北邊驃悍的「匈奴」、西涼的「羌」和「氐」、建寧南方的「南蠻」、百越地方的「山越」等等。平定這些蠻族除了每年一月他們會進貢外，也可以徵用這些蠻族特有的兵種，這些兵種可都是相當強勁的。

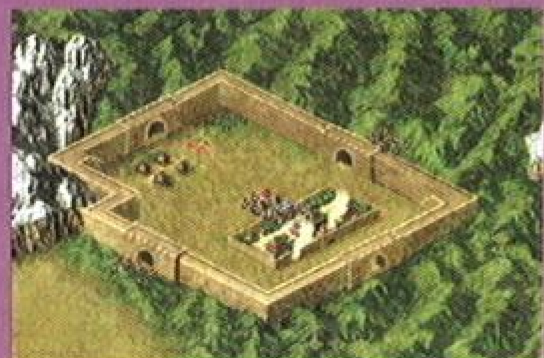
▲有空時聽聽喜有的點唱機吧！

▶普通朝代的選擇，這是第三時期


▲董卓遷都、火燒洛陽


▲董卓與馬騰在天水大打出手


▲董卓攻城


▲攻入城內囉！

得人和，眾志成城雖可破

▲重建洛陽的評定會議

▼記錄生平大事的傑士錄

▲打得敵人落花流水

▼大事年表

　　三國志VI前面時期中，獻帝變成了群雄爭取的目標了，和以往不同的是，這一代的三國志將獻帝給具體化了，不再是飄飄渺渺的他愛什麼時候出現就什麼時候出現，一出現就是只要錢。

　　爭取獻帝在手最大的好處是官爵，您可自由謁見獻帝求得更高的官位，還可用官位為餌，強迫命令其他諸侯攻打某個目標，為自己的戰略開路。

　　VI代的官位也比以往的系列來的多且比較有實質上的意義，例如最低的官位州刺史，手下的將領只能是偏將和裨將而已，帶不到上萬的兵。有更高的官位，手下的將領也就可以封更高稱號的將軍，也可以帶更多的兵了，在戰場上的優勢是不可同日而語的。

　　對三國志來說，人物可以說是遊戲的精華所在，這一次三國志VI的改變更吸收了「信長之野望～天翔記」人物成長方式的一部份，剛開始出來的人物屬性都還看不出來有多大差別，直到這些人物因為內務、軍務及年齡的成長而發揮出潛力來，所以對較有潛力成長的人物們，別忘了要多多磨練他們的屬性喔。

　　人物彼此間的相性更加地明顯了，每個人物所擁有的「夢」分別了每個人不同的志向，所以要去徵用拉攏它國或在野人物時，夢想是選擇使用某個人物去進行的一個依據。除了可以看見的「夢」以外，玩史實模式時，每個人物彼此間在歷史上的關係可能也有影響，而且遊戲也隱藏著看不見的相性屬性，所以有時候夢雖然不同，但徵召某人偏偏就是要某人才行。

　　另外，人物傑士錄也是這一代三國志最有趣的特點之一了，你可以在征戰多年之後，再來回頭看一看某個人物們曾經的豐功偉業，或歷史陳蹟，就好像自己正在創造一段屬於自己的歷史一樣，這種感覺的確是玩這類型遊戲玩家們最想要的成就感啊。

▲來呀，大家來開講

▲內政選單。要恢復體力就不要擔任內政工作

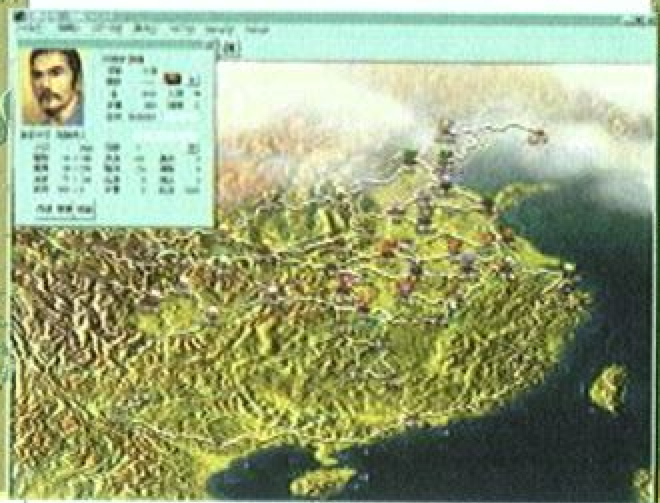
劉備	リュウビ			字	玄德
所屬	劉備				
所在	新野	忠誠	100	統率	81
身分	群雄	年齡	47	武力	79
担当	なし	仕官	0	知力	67
健康	良好	気力	100	政治	74
性別	男	行動	未	魅力	95

軍経 4230
内経 4230
一騎討ち習得作戦
大喝　暗器　突撃　虚報　側面攻撃　先制弓矢
生捕り　誘引　誤報　一撃必殺　必殺技　偽退却
列伝　終了

◀劉備的詳細資料

遊戲小語

三國志系列從I到VI代已經走過十年的歲月，每一代的推出都令每個喜愛三國遊戲的人們沈迷不已。三國志VI的推出雖然在眾多即時戰略遊戲奪去眾多玩家的現在，已經不再散發最光燦奪目的光芒，但這遊戲，依舊是不少三國迷們玩家的最愛。



◆朱原弘

●SLG（18禁）

JWIN95 ●elf ●￥8800

▲各種偷拍鏡頭

臭作……眾所矚目的elf大作

近來偷拍盜攝的事件時有所聞，針孔式攝影機更是暗處不得不防的第三隻眼。無獨有偶地，elf的年度大作『臭作』，內容描述的正是以相類似的不當手法來進行的全新形態遊戲。elf的保密功夫向來十分到家，不到最後關頭，決不知她葫蘆裏賣啥藥；雜誌上廣告的圖片看來來看去也就都是那幾張。筆者在一番引頸翹首之際，皇天果然不負苦心人，在發售後的第二天，日方就將遊戲以飛鴿（鐵鳥）快遞到筆者手上。在經過兩天的徹夜不眠之後，總算有點小心得（偷窺高手？），在此第一手同大家報告與分享。

▲哇～你好粗魯…

臭作……臭作乃為主角之名也

一聽到『臭作』，大多數人會立刻聯想到是『遺作』的續集，實乃非也，這是個兩個截然不同類型的遊戲作品。唯一相關的，是劇中令人作嘔發噱的主角，『遺作』是人名，『臭作』當然也是，兩人生得一張面孔，關係無從查考，有種說法二人是雙胞兄弟倒是頗足採信。不管是與不是，這二者都有一共通點，遊戲都是以負面來進行，以及他們都有生一副很好的腦袋瓜，這點稍後會有提及。相信大家都很關心期待這部作品，那就一樣樣來說起吧！在包裝上與以往並無太大差別，不過外裝紙盒要略小了一號。就如『下級生』般依樣畫葫蘆，在開口處寫著：『打開這只包裝盒，惡夢將由此開始…』。此外盒右上角還印了隻蒼蠅，為得便是與這名稱相呼應，也多添了幾分幽默。elf的片頭向來有精靈振翅的LOGO出現，這次的開場更滿是創意與令人莞薾，說破了就沒意思，大家一定要用力的捧腹一下。

▲躲在廚房偷吃的朝美

▶窒息了…

臭作……

新式的遊戲系統

這次玩者扮演的是『臭作』這位另人覺得渾身不自在的老兄，某日在小鋼珠店裡碰上手氣正旺的舊識加藤，加藤不小心說溜了在滿是美女的櫥正音樂學院當舍監，加上連莊到走不開，於是這位嗜色如命的臭老哥，便要求讓他當兩天的冒牌舍監過過癮，而引起了這場軒然大波。

遊戲的時間只有短短的一天半共三十六個小時，在這段時間內利用偷拍盜攝來掌握登場八位女性的弱點，用以要脅而逞其私欲爲遊戲目的。本遊戲號稱使用了『O.Y.G.S.四段累積』的新式系統，其實說穿了跟本沒什麼，就是每一次行動以一小時爲單位，又以十五分鐘拆成四小段，而在此四段時間內自行排定行動先後流程。可別小看這一點先後的順序，一步之差可是會讓您重頭來過的喔，這也就是筆者所說玩這個遊戲要用點大腦的原因。

▲作息表－如何，筆者的攻略夠完整吧？

▲具透視觀點的對話進行方式

◀住手！

▲不會吧？真的對他…

臭作……

複雜的遊戲玩法

作案的工具只有五部數位相機與一台攝影機，數位相機的電力只能維持一個鏡頭，而攝影機則可長達兩小時。若有拍到事件畫面，數位相機只能以單張呈現，而攝影機則有動畫播放的效果～這也是elf第一次在作品裡使用動畫技術，不過畫質感覺上不是很理想。當然，相機、攝影機在架設、回收時都必須在房內無人的狀態下方能進行。聽起來很複雜，是嗎？咳，玩起來更複雜。

在此爲玩者作個說明，遊戲進行時一定得要打開State的輔助視窗同時查看學生們的作息狀況表，才有完成之可能。作息欄中綠格表示房內無人，藍色表示有人在，而紅色表示有特殊事件存在，但得先經過相機的確認才會出現，完成後便可直接以滑鼠點選即可視察。

另外，房內同時有二人以上存在時，也會以人頭像於其上表示。遊戲只玩畢一次當然不會出現全部的作息欄，而當遊戲結束時，上次的作息欄便會自動留存到下次之中，如此重複下來將會使的一切更加明朗，其用意也就是要玩者一再地去嘗試。且第二回以後，作息欄的顏色也會表示在選擇項目之中，可作爲行動的準據。當然，作壞事得挑沒人在，不過，老師是例外，要挑她在時打電話給她才有用嘛。此外，尚有一些額外的道具與行動來配合，如作飯、燒洗澡水等，不過都有次數限制，但也會左右遊戲的發展，須多加留心。眞正的結局發展倒眞是挺出人意料的，關鍵居然是在最精明、最難搞定的女學生繪理身上。也唯有與繪理發展出更深一層的關係，才能逃得過唯一死路一條的結局。所以繪理也是唯一沒有鬼畜模式的女性角色。而最後對於臭作內心的掙扎、崩潰，也有極其深刻的描寫。怎樣，作夢也想不到吧？

受到脅迫的女孩子們

臭作 ゲーム FOCUS

臭作……令人讚賞的美術表現

美術向來是elf的最大招牌，這次當然也絕不能有例外。爲本遊戲作人物設定原案的是爲專美少女情報雜誌『PC Angel』執筆封面插畫的嵋部秀郎先生，嵋部先生的作品早已廣受各方好評，實力自是不容置疑。不過筆者更佩服的是elf的美術群們，在細心與苦心的經營下居然能將256色畫面刻劃到這種程度，不僅讓同是從事美術製作的筆者感到汗顏，更讓人懷疑他們到底是不是地球人。除此之外，背景音樂、效果聲、全程語音等也無一不是精彩絕倫的演出，隨手可得置身其中的臨場感與過激場面滿點的迫力。

▲臭作的偷拍技倆

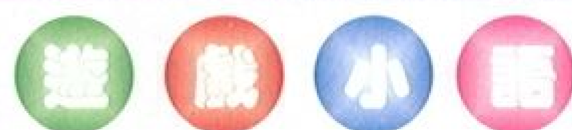
偷窺的行為還真不應該…

臭作……滿足人類偷窺的欲望

其實就遊戲性而言，筆者給『臭作』的分數並不頂高（這當然是以elf的水準與同公司其他作品而言，若與市面上多數作品相較仍是嚇嚇叫的大作），反倒是很不甘心的爲了那些美麗的圖而努力。沒有『遺作』救出所有女子後的成就感，更沒有玩完『YU-NO』時那種莫名的感動。不過elf畢竟不愧是elf，他們求新求變的作風是大家有目共睹、有口皆碑的。看著elf一路在遊戲的歷史上不斷立下新的里程碑，靜觀國內外其他相關公司會社豈能不有所感呢？算了，老毛病又犯了，遊戲好玩就好，您也來過過偷窺的乾癮吧，不用上哪兒去找那些奇怪的錄影帶了…。

▲崩潰的臭作

▼臭作內心的掙扎



超高水準的畫面呈現，新鮮的遊戲進行方式。難度頗高，遊戲性平平，整體而言，仍是超水準以上的難得佳作。一旦接觸了它，就等著失眠吧！記住，elf是絕不會讓玩者失望的！

▲與繪理的結局

▼多行不義必自斃

●AVG（18禁）

JWIN95

●ビジョン

●￥7800

禁じられた遊び

★林家弘

故事提要

遊戲的男主角是個標準的朝九晚五的上班族，雖然收入尚可，但卻娶了個美艷賢慧的老婆，每天都會以豐盛的晚餐及隆重的三指跪禮迎接先生下班，以男人來說，這樣的婚姻生活著實幸福，應該不會感到不美滿了吧？偏偏就是有這種

▲能跟妳這麼可愛的女孩共事是我的榮幸

非得打扮成這樣不可嗎？

不知惜福的人，想再追求一點不一樣的刺激與新鮮感；就在這男人抱持這種非分想法的時候，他遇見一位戴著眼罩的神秘美女。這名美女帶領他見識了一個可以由虛擬實境的裝置體驗各種職業女性的俱樂部，從護士、女傭、空姐至女高中生，都可隨興一親芳澤。自男主角發現了這個天堂後，便天天藉公事名義沉溺在溫柔鄉中，卻放任嬌妻寂寞的芳心。

▲可愛的女傭，要提供什麼服務呢？

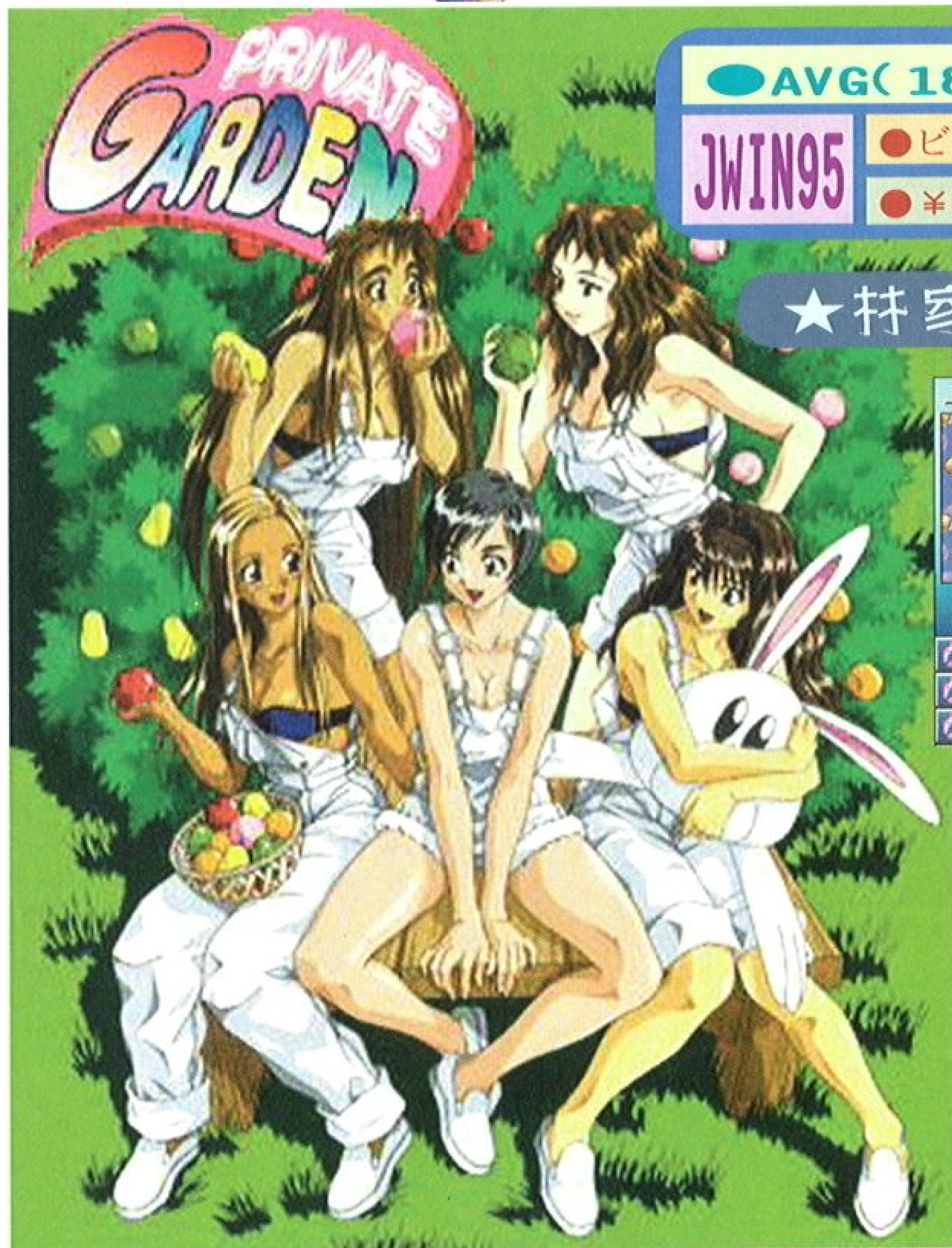
遊戲本身是十分簡單的文字冒險遊戲，遊戲中唯一會出現對話選擇的項目只出現在俱樂部中選擇要玩的女孩，可以說是十分單純的直線式劇情，玩家可以輕輕鬆鬆的在短時間之內破關。俱樂部中共有四種遊樂主題可以選擇，每種主題各由一位不同的女孩擔任演出，而每一個主題中又有許多不同的「玩法」，當玩家嘗試過每一種玩法時，遊戲也就接近尾聲了。

全動畫展現的精彩場景

此遊戲標榜的最大特色，就是所有H的場景都是以全動畫來表現，不過令人失望的是，此遊戲的動畫繪製得並不精緻，畫面線條充滿粗糙的鋸齒狀，動畫效果亦不夠流暢，與同樣以全動畫見長的VIPER系列相比顯然遜色許多。此遊戲在聲音部分的表現也不夠理想，雖然說遊戲訊息也配上了全程語音，但聲優演技顯然還不夠成熟；至於音樂的部分則是過耳即忘，完全發揮不出襯托氣氛的功用。

在機上可別對空服小姐非禮啊！

原本筆者以爲這遊戲的最後結果一定會是男主角事跡敗露而導致夫婦離異，以勸人向善爲故事劃下句點，但沒想到最後居然是男主角的妻子爲挽回丈夫因工作而倦怠的性生活，不惜安排丈夫加入變裝俱樂部，還能因此夫婦團圓，兩人感情更加恩愛…。玩完整個劇情，只讓人感覺在推銷、膨脹男性沙文主義，並嚴重物化女性及扭曲倫理價值，筆者以爲這種荒謬的劇情只可能出現在以紓解及延伸性幻想爲主要目的的H GAME當中，要眞有人把這種劇情當眞並付諸實行的話，那可就頭痛了，是吧？



●AVG（18禁）
JWIN95
●ビヅョン
●¥7800

★林家弘

▲以「IMAGE CLUB」為題材的遊戲

選個喜歡的女孩吧

這是以「IMAGE CLUB」為題材的遊戲。什麼是「IMAGE CLUB」呢？這是在日本相當盛行的一種新型特種行業，基本上與提供成人性服務的場所沒什麼不同，但是它標榜可依照客人興趣需要，可以提供不同的主題環境，由服務小姐穿著該主題的衣裝來為客人提供特別的服務，以滿足想像力豐富的日本人。主題內容包羅萬象，有空姐、老師、OL等等…，顧客可以依個人喜好選擇主題，堪稱日本最具代表性的文化之一。

屬於個人想像空間的秘密花園

顧名思義，就是完全屬於個人想像空間，不容外界干擾的秘密花園。遊戲中共有五位女孩，而每位女孩各有三種表演主題，您可以自由選擇一種主題來進行遊戲，只要通過幾個關卡，就可以欣賞到眾美女的賣力演出。

遊戲方法是類似「倉庫番」的益智遊戲，規則十分簡單，不限移動次數與順序，玩家只要將代表男孩的方塊推到女孩方塊旁邊就可清除女孩方塊，但必須一次完全清除關卡中的女孩方塊；規則看似簡單，玩起來可是超級傷腦筋的哦！在關卡中出現的女孩方塊通常不只一個，有時還會出現不同種類的女孩方塊；由於相同種類的女孩方塊間可以組合成更大的方塊，例如兩個方塊可以組成橫排或直條的中型方塊，相同方向的中型方塊也可組成一個4格大的大方塊，而方塊內女孩的露出程度也會有所不同。

除此之外，地板也會有許多凹洞與冰塊，都是阻礙行動的地形，玩家得借助道具方塊來協助過關。由於過關條件必須是男孩方塊與所有女孩方塊同時接觸清除，於是道具方塊的運用與女孩方塊組合的位置角度就變得十分重要，一不小心走錯可得重頭再來，這比傳統的倉庫番更加富有策略性，難度也更高。

▲一起去看煙火吧

▲請收下我的心意！

▲妳可以再打開一點…

原畫表現出色、人物造型可愛

遊戲中的原畫表現相當不錯，畫風圓潤洗鍊，角色造型可愛中不失性感挑逗，而電腦著色繪圖的功力也不差，飽和的用色使畫面整體更加鮮明，圖像整體表現是此遊戲中最成功的部分，拜其美麗的圖形之賜，使這遊戲在日文雜誌上的曝光率頗高。全部的音樂只有三首可供玩家自由選擇，與遊戲重點的圖像相比下，這部分看來似乎就不是那麼重要了。

若是拿精美的圖像與高挑戰性的關卡兩者相比較下，此遊戲圖形之精美，其重要性卻遠超過精心設計的各個關卡。不過話說回來，儘管遊戲結構極度單純，但深具挑戰性的關卡與華麗的圖形應該是足夠讓倉庫番高手感到滿足吧！

▲女學生不能去拍這種寫真集哦！

◀原來妳穿這種的啊…

在遊戲中登場的五個美少女

上原　胡桃

喜歡運動及游泳的少女，留著一頭短髮的她，總是一付很有精神的樣子。遊戲中將她設定為妹妹、學妹等年紀較小的女孩。

北山　花梨

▲特別服務哦！

是穿著入時、常在涉谷徘徊的少女，雖然很喜歡夜遊，但可是個純情的美少女喔。

▲這年紀正是最愛玩的時候

杉本　あんず

是屬於較成熟型的美女，經常穿著正式的OL服裝亮相，除了很有魅力之外，在遊戲中扮演的多是SM女王、英語教師等具成熟風韻的女性。

▲呵呵…！叫我女王！

市川　さくら

遊戲中多扮演OL、護士等類型的大姊姊，喜歡烹調料理和外出旅行，身材頗豐滿的女性。

身材頗為豐滿的市川さしら

鳴村　夏美

興趣是彈鋼琴與攝影，不僅如此，身材也是挺傲人的喲。

可愛挑逗的兔女郎

PRIVATE GARDEN

ゲーム FOCUS

●SVG（18禁）
JWIN95
●Euphony Production
●￥8800

▲青梅竹馬的女主角夕季

▲一巳心儀的對象－同屬網球社的美紀

銀色世界的冬物語正悄悄展開

上個月筆者忙裡偷閒到了大阪一遊，當地正適逢滑雪時節，放眼只見青年男女背著長長的雪具，三五成群地在街頭候車。筆者也感染了此種氣息，所以當到大阪日本橋電氣街血拚時，便順手買了套以滑雪爲主題的遊戲回來～也就是下文所要介紹的『はぷにんぐJOURNEY』。

故事開始於寒假前幾天，主角甲斐正晴的惡友高木一巳力邀主角利用寒假前往滑雪旅行。對於滑雪向來不拿手的正晴當然立刻回絕了這提案。而當一巳說出：『我邀了夕季一齊參加喔…』，最近對青梅竹馬的夕季開始感受到異性意識的正晴，想了想還是改變了初衷。交換條件是，正晴得幫一巳邀約同是網球社的美紀參加。於是這件事就這樣定下案來，參加的人數也如滾雪球似的愈來愈多，其中也包括了喜歡滑雪的理香老師，在渡過艱辛的期末考之後，眾人滿心期待地迎接這場白色之旅的到來…。

▲多甜蜜的一刻

▶纖弱的和乃

仍是隸屬於傳統日式風格的小品遊戲

在類型上，本遊戲仍然歸屬於傳統的日式風格。遊戲的前半部，在於對學園生活的描述，與旅行氣氛的培養。後半部遊戲舞台一躍而至雪國北海道，玩者承續前半所埋下的種種伏線，充份享受戲雪之樂與發展夢想中的甜蜜戀情。遊戲在劇情的安排上雖然說是採多線、多結局的形式，但實際上則是由複數的單一路線拼合而成。怎麼說呢？本遊戲的結局雖採用好感度來判斷，但玩者在玩過之後可以發現一件事，只要從頭到尾都只與同一位女孩子說話，而不去理會其它人，那麼結局必然是與她發生的。這麼一來，遊戲行便缺乏了應有的變數，而使得遊戲性乏善可陳。還好登場的女

性角色有五位之多，即使如此還是可以讓玩者努力地玩上好一陣子。

▲嗚～心愛的夕季（泣）

呈現更加穩健的美術畫風

▲與美紀在雪地裡相互取暖

▲麻衣的性格倒挺出人意外

▲喔、喔…純屬意外…

▲挑哪個下手好呢？

▲談場大人的戀愛吧?!

▶ 下一步是…

在美術的表現上，本遊戲的原畫是由曾執筆『Sweepers』（請參閱本刊108期， Hayashi兄大作）的澤杜いつむ先生所擔綱，此番再見，澤杜先生的畫風已穩健了許多，再配合上高彩的上色技巧，畫面呈現更顯得美倫美煥，直不可同日而語。在『Sweepers』裡曾受Hayashi兄讚譽有加的語音演出，理所當然地要保存下來，畢竟全程語音已是不可或免的趨勢。在操作介面上，比起『Sweepers』要有所改進，但相去也不會太遠，說穿了，兩者用的是同一套的程式引擎。在音樂表現上，是改進幅度較大之處。本遊戲使用MIDI音源，而除了支援GM格式外，很意外地沒採用日式遊戲慣用的Roland GS格式，反而支援了較罕見的YAMAHA XG規格，擁有YAMAHA DB50XG音源子卡的玩家至此也不用滿腹委曲，總算讓您的愛卡等到有一展長才的機會了。

包裝精美的遊戲外盒

嚴格說來，『はぷにんぐJOURNEY』並不能算是部大作，或許是筆者的給分較爲嚴苛，本遊戲在各分肢劇情的互動顯得薄弱，在華麗的聲光背後，更有著遊戲性不足的隱憂。當然，筆者的論斷是主觀的，玩者也可能因喜好的不同而有某種程度的差異，單就打發閒暇光陰的角度來看，本作品還稱得上是一款不錯的小品遊戲。另外附帶一提的是，遊戲的外包裝紙盒尚算精美，背面註明了裡頭應包含有哪些附件，這種確保玩家權益的作法是相當值得鼓勵的，只是一般卻不多見。遊戲內包含有兩張CD，一張是遊戲光碟，另一張則是BonusDisc～單純收錄音樂的AudioCD。什麼!?您很生氣地說您買的只有一張？先不要激動，敢情您買的是…。

單純、簡單的遊戲進行方式，全篇飄散著淡淡的戀愛氣息。如果您喜歡戀愛遊戲，又或是一直夢想與情人出國共享滑雪之樂，那麼不要錯過本遊戲，或許在此也能先讓您望梅止渴一番。

▲與美紀的結局

▶ 遊戲進行畫面

●AVG（18禁）
JWIN95
●BERSERKER
●¥7800

邪淫獸神傳JEVALD

★九十九次郎

▲強烈的閃光突然出現在圭介面前

故事劇情

在東京喧鬧的街道上，滿身疲憊的主人公圭介正在下班的途中。身爲固定的上班族，原本是平淡無奇、一成不變的生活，卻因爲一個奇遇，而改變了他往後的一生…。

當圭介進入巷道時，天空突然下起雨來，然後眼前突然出現一陣耀眼的閃光直奔向他而來，強烈的閃光讓他不禁閉上眼睛；等到光線逐漸減弱時，圭介的眼睛緩緩地睜開，赫然發現半空中漂浮著一個昏迷的少女！而從她的服裝打扮看來，不像是一般人的穿著。怎麼辦呢？總不能放著不管吧！因此圭介便將少女帶回了住所。

▲魔王諾亞及其手下的爪牙

◀看來她受傷不輕哦！

等到少女逐漸醒來後，自稱是史基德星人～堤拉，他們是一群具有相當強力的生物能量之民族；由於邪惡的科學家～諾亞想利用這股能量，製造強力的手下，在其大肆搜捕之下，提拉僥倖逃出，並從遙遠的史基德星逃難到地球。提拉接著要求圭介幫助她一同抵抗諾亞，因爲諾亞的魔掌也將伸到地球來，以奪取地球人的生物能量…。

傳統英雄救美式的故事劇情

整個劇情看來，BERSERKER（狂戰士？）所製作的『邪淫獸神傳』（以下簡稱JEVALD）屬於標準的英雄救美、打倒魔王的劇情，只是加入了一些較『成年』的成份。玩家所扮演的圭介必須協助落難的外星少女堤拉，共同打倒萬惡的侵略者，不過敵人個個兇悍，連擁有強大超能力的堤拉都不是對手，身爲一介凡人的圭介又能幫得上什麼忙呢？不過也是天意，在因緣際會之下，圭介吞下了一顆提拉所帶來的膠囊，變成了傳說中史上最強的戰士～邪淫獸神JEVALD，並與醜惡的外星怪物展開了一連串的戰鬥，不僅讓敵人頭痛不已，甚至想拉攏到自身旗下，這時圭介將會如何抉擇呢？

▲這麼大的月亮，真令人心驚膽跳

▲小時候的玩伴如今已是楚楚動人的美艷女郎

兩個都可愛！

老舊的故事劇情與有限的場景

就架構而言，JEVALD算是個相當單純的AVG，玩家必須在幾個有限的場景中逛來逛去，以觸動可引發下一個劇情的檢查點；老舊的故事劇情加上單線式的進行方式，再加上必須反覆嘗試的劇情觸動點，實在令人覺得不耐。介面雖然活用了視窗的任意搬移功能，但是在先天簡單的選項及對話兩種視窗，也無法有多大變化，不過在遊戲中偶爾會出現的小型戰鬥動畫視窗，倒是為遊戲增添了不少光芒。

▲哼哼…卑鄙？要怪就只能怪妳太嫩了！

◀圭介初次變身為邪淫獸神JEVALD

▲別…別這樣！這裡還有不少人啊！

▲已經失去圭介意識的JEVALD

▲JEVALD與比斯的戰鬥展開

▲密魯特的威力可不弱！JEVALD小心！

聲光效果上的表現

比起劇情與遊戲架構，JEVALD的聲光效果可說是出色許多；遊戲中採用了640×480、FULL COLOR的解析度，因此除了平時場景及人物的畫風表現得極細膩之外，戰鬥中充滿迫力的描述及不時出現的小動畫，更讓人感到整個遊戲的美術表現真是十分突出！

另外遊戲中所用的音效也是相當引人注意的一環，全程的真人語音對話及各種音效，再配合不亞於OVA動畫的遊戲畫面，讓人感到如同在欣賞一部卡通般。不過也因為這大量的動畫及音效之資料量，使得遊戲在安裝時硬碟需要有多達兩百多MB的巨大空間，可說是要怎麼享受得先怎麼付出哦！

▼啊…酒不醉人人自醉…

▼唉呀！我可沒有那種嗜好啊！

▲提拉！救救我吧！我錯了！不該跟別的女人鬼混的！

遊戲小語

擺擠著畫面表現直逼一般科幻卡通的JEVALD，在華麗的聲光效果之下，架構及劇情上則沒有較出色之處，可說是一套比較重視聲光效果表現的冒險遊戲，各位讀者可以根據自己的喜好，來抉擇是否要試試本遊戲。

◆宇宙海盜

●SLG（18禁）
JWIN95
●Vanilla
●￥8800

十八禁的棒球遊戲

遊戲正式開始前的劇情交待

對於不少玩家而言，棒球類的遊戲一直是同道中人的最愛，這種狀況不只是在日本，在本地也逐漸蔓延起來，蔓延過度的結果就是大家開始胡作非為了（這樣形容好像太過分了），像大家所熟知的野球道系列，就是這樣的情況所衍生出來的一個變種，讓各位玩家扮演的角色由無所不在、無所不兼的指揮者，變成一個監督者（結果是培養出不少類似筆者這種…），但是好像也蠻受歡迎的…。今天筆者要提到的就是一個類似這樣的變種遊戲～MARS BALL（火星野球）。

玩家於遊戲中擔任教練的角色

在遊戲中，玩家所扮演的角色是球隊的教練（一個一無所有、連球員都要自己去拐的教練），從一開始去拐球員，到施予訓練提高各項屬性數值，以及在比賽中如何才能獲勝，這都是玩家要負責的事情。說到這裡要先說明一下火星野球的打法：比賽時雙方只有五名球員出賽，分別是投手、捕手、一壘手、二壘手及外野手，除此之外呢，跟一般野球遊戲有兩點最大的不同，第一、本遊戲的比賽是用卡片進行，打擊手及投手各自出牌，如果雙方的球路一樣就有機會被打擊出去。第二、在一般的野球中，跑者被守壘員用球檔下來就出局了，但是在本遊戲中，玩家還可以選擇是不是

要把守壘員踹出去（當然啦！對方也是會反抗的），如果將對方打出去的話，不僅可以站上壘包，還可把守壘員的HP降下來，當對方的守壘員HP降到零就出場了，防守上將會出現一個大洞（這也就是為什麼敵我雙方的投手，一遇到這種狀況一定放棄的原因），這時只要連續打出幾球，要贏是

▲命運的一撞

▶隊服顏色選擇

如何於短時間內編排出能突顯個人特色的課程？

另外，教練最重要的一件任務就是～排課程，選手們的屬性數值共有八種，分別是體力、打擊、長打、攻擊、走力、投球、球威及捕手，而其中的球威及投球項目只有投手才有，至於捕手這個數值也只有捕手才有，所以如果有排投球訓練的話，這兩個一定是一起上。而基礎訓練及打擊訓練還有守備訓練，是直接影響其他數值的，至於這個其他的數值呢？那是每個人都有的，由於本遊戲算是蠻短的，所以說訓練的次數並不是很多，要如何在最少次數內，將個人的特色明顯的訓練出來，這是比較需要用心的一點。比如說，跑壘員比較偏重的是打擊、長打及攻擊，因爲前兩者關係

到打擊時的抽牌數量及等級，後者的數值呢？在壘包攻防戰時很重要（還有，在攻防戰時，進攻人員體力夠高的話還能用必殺技打人）。

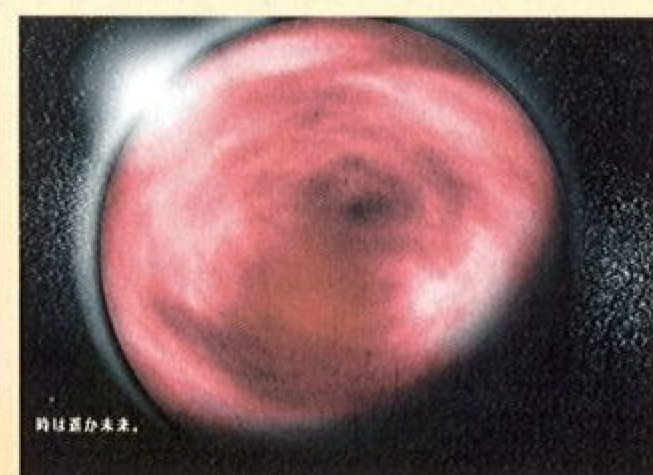
但是在守備員方面呢？就比較偏重於體力方面的數值（其實呢？如果投手的球威和投球力夠強，而捕手方面又有足夠的等級可以配合的話，要玩完全部的比賽不是沒有可能的）。

▲必殺技

▲最終話

◀行星間旅行用客機

▲火星殖民地的首都



▲火星

頗具相當水準的全程語音

筆者對於本遊戲在音樂上的表現，只能用『省工』兩個字來形容，整個遊戲從頭到尾，所聽到的樂曲數當在十首左右，這其中還包含了一些劇情配樂，以整體的感覺而言，並沒有一首比較明顯的主題。但是在另一方面～音效呢？筆者個人認爲，這是整個遊戲中最用心的部份，兩個隊伍共有十五個隊員（對！沒有算錯，因爲我方八個成員中，有一位是中途從對方投奔過來的，所以八乘以二會變成十五），再加上一些特定人物的對白，都是播放WAV檔，幾乎可以說是全程語音（當然了，玩家所扮演的主角是不會有聲音的），即使在比賽時也不會有冷場，播報人員的配音有相當的水準。如果閣下已年滿18歲的話，是可以買一套來見識一下本遊戲的聲優水準的。

▲結局之一

優勝慶功宴

遊戲小話

其實這個遊戲蠻短的，初學者們通常比較容易卡在比賽進行，在此筆者有一點心得要說：電腦通常不會用兩張牌在同一球，如果玩家是投手的話，可以用兩張相同的牌來加威力，如果是打擊手的話，兩張牌選用不同的球路，打出去的機率會大幅上升。

マーズボール
ゲーム FOCUS

●SLG（18禁）
JWIN95
●MINK
●￥6800

▲挑個喜歡的來當主角吧！

▲姬乃與凱蒂都是幫助你的女神

MINK角色大集合

玩H GAME有一段時間的玩家應該不會對MINK這家公司感到陌生吧！他們從98時代起就曾製作過許多十分有名的作品，如「WONPARA WARS」、「GOKKO」、「DANGEL」，直到WIN95的「魔性之貌」等等，都是十分受歡迎的遊戲。現在MINK將過去發售過遊戲的所有角色來個大集合，以戰略SLG的型態重新登場，就是這款「MINK大作戰」。

▲上圖變成3D後的模樣

玩家從進入遊戲那一剎那，應該就能馬上發現這款遊戲最與眾不同的地方吧！沒錯，遊戲中所有登場的角色全都變成3D了！從男主角、登場的美少女們、到大魔王等等的角色，都變成了3D造型，看起來十分可愛逗趣。與那些純粹以3D效果來表現的H GAME不同，MINK的3D只用在戰鬥畫面上的角色造型，H的場景則仍是由傳統手繪的方式來繪製，玩家既可以欣賞到美麗的CG，又可以看到精心製作的3D角色動畫，可以說是十分新鮮有趣的組合。附帶一提的是，MINK的老闆阿比留社長從創社以來，便一貫堅持自己親手繪製遊戲的原畫，同時也擔任遊戲的故事腳本設計，可以說是相當多才多藝，且十分執著的社長，在他親身參與下，MINK的遊戲的確充滿獨特風格與趣味性。

爆笑的攻擊動畫

遊戲中各個角色接敵作戰時大多只以閃紅光的方式表現受傷的效果，不過當某人使用特殊能力時，就會撥放一段3D動畫。每個角色的特殊能力不盡相同，除了大多數以攻擊爲主的角色之外，有些角色的特殊能力也可以回復體力、或使對手昏睡、麻痺等等，不過最令人印象深刻的，還是在這些動畫的演出效果上吧！像小護士亞美會拿著針筒、眼露凶光朝隊友注射；或是像葵不斷的念著小說使敵人睡著；莉娜修女則是大家熟悉的SM大餐…，不過最令筆者噴飯的，還是要屬葉山芳惠的「大根飛彈」了，筆者想這些敵人就算不被炸死，也會被活活笑死吧！其他還有許多有點色、但又十分爆笑的攻擊法，就看你一一發掘了。

最爆笑的「蘿蔔飛彈」

半即時的戰鬥方式

遊戲的操縱方式雖然與傳統的SLG相同，必須爲角色下達各種命令，但在時間的進行上則是採半即時的方式進行：在畫面左上方有個計數器，遊戲進行時，計數器會從2000開始倒數，玩家必須在2000秒內完成任務；戰鬥中角色的每個行動都必須耗費一定的秒數，玩家必須快速的爲每個角色下達行動命令。

由於遊戲中的場景大多在校園或室內，地形對戰鬥的影響並不大，不過主要還是佔據高處來攻擊較爲有利。

由於戰鬥是以即時的方式進行，每個戰鬥單位的移動就變成決定成敗的重要關鍵；但是很遺憾的是，遊戲的AI做得並不是很理想；由於角色的移動仍是以四方向來判斷，無法像目前風行的即時戰略遊戲一樣可走八個方向，角色在移動上的控制就顯得很不靈活，尤其是在有許多角色擠在一起的時候，更顯得角色難以控制。

▲為了救她出來，各位玩家得努力了

▼我方人馬圍著落單敵人，給她來個「強強滾」

◀凱蒂以華麗的招式解決敵人

陽春的戰略遊戲

玩家最多可以派遣十個角色進入戰場，除了主角與初期的兩位女孩外，其他角色會陸陸續續的加入我方。很奇怪的一點是，此遊戲並沒有經驗值的設計；既然這樣的話，那角色如何升級呢？很簡單，玩家只要在中場整備時去跟夥伴的女孩「H」一下，這麼一來那個角色就可以馬上昇一級！如何？夠簡單吧！所以只要在主角精力還有的情況下，就可以不斷對單一角色提昇等級，不必再擔心哪個角色太弱，得再費心練功，這個設計可以說十分的方便，不過對那些喜歡練功到無法自拔的練功狂來說可會大失所望。

不過就整體來說，此遊戲的系統仍然顯得太過陽春、小家子器了，像戰鬥中的小人在移動時沒有任何動作，只是一個死板的圖像造型從這一格出現在另一格，像是在玩早期單色的象棋遊戲；遊戲也沒有裝備與道具的設計，玩家只能一路殺到底，沒血時只能靠唯一的小護士或妖精補血，若是補血的唯一依靠不愼陣亡了，玩家也只能自求多福了（大部分情況是死路一條…）；升級後較明顯的增強只在體力上，攻擊力與防禦力似乎感覺不到任何進步，再加上每一關的敵人都會逐漸增強，到最後只淪落爲體力的消耗戰；而具有攻擊效果的特殊能力雖然殺傷力較大，但是由於每施展必須等待相當長的一段時間，反而不如直接連續攻擊來得有效率，大部分的特殊攻擊最後只淪爲看爆笑動畫的功能而已。雖然此遊戲號稱MINK的年度大作，但遊戲設計的水準卻仍停留在過去98時代的程度，希望MINK能再加把勁，迎頭趕上吧！

▼妖精正放出燐粉為同伴回復

▲姬乃被傳送到異次元去了！

▲過關畫面

遊戲小語

MINK歷年來暢銷遊戲的角色大集合，雖然遊戲設計得有點簡陋，但看在可愛的3D角色及美麗CG的份上，玩家還是慢慢努力過關吧！

ミンク大作戰

ゲーム FOCUS

★HAYASHI

●AVG（18禁）
JWIN95
●R.A.N Software
●￥7800

▲身材頗為誘人的響子

竟然有可以回到過去的方法？！

『小心！日本軍人過來了！』我和響子連忙躲在牆角的陰暗處，等待日軍守衛走過。嗯！就是那裡，和我們一起越過時光來到過去的伙伴～俊幸，就被關在那個房間裡，一定要把他救出來，我們四個人一定要活著回到屬於我們的時間～1995年…。

猛然由回憶裡醒來，啊！現在是1996年的早夏，雖然那件遭遇已經過了半年，但是每當我和響子一想起去年底所發生的事情總是無法忘懷。我不禁打開電腦，決定開始記下在去年12月8日之後所發生的事件，我知道這一切所發生的經歷是很荒謬，說出來也不會有人相信，但我還是決定把它記下來，爲了紀念與我們患難生死的朋友…。

一切都是從1995年12月8日，我（哲也）和戀人響子到警視廳麻藥課報到開始，那時上級要我們去香港追捕有名的國際毒梟～五頭及其手下謙田，爲了能夠確實的完成任務，國際刑警也派了兩位幹員協助偵辦，會面之下竟然是多年的兩位好友～珊卓拉和俊幸。但是卻萬萬沒有想到在了香港之後竟然會發生怪異的事情～我們六個人（加上那兩名毒梟）會被捲進時光的漩渦～1941年二次世界大戰中的香港。

▲唯一可證明我們曾到過過去的證據～身份證明及地圖

◀響子在香港做任務簡介

美術的表現尚未成熟

在遊戲圖形上，人物圖形的構圖上筆者覺得並非很成熟，而在背景的處理上也水準不一。遊戲中對於現在的香港是採用實景相片來做背景，不論是街道或機場都讓人有『香港』的感覺，但對於舊香港的背景就顯得太簡略，在構圖或用色上草率多了，『歸還』中的對話沒有語音，而背景音樂部份尚稱不錯，還算耐聽。在遊戲操作上支援滑鼠，因爲劇情對話相當的長，因此『歸還』遊戲中有提供快速前進到下個選項的功能（可按下滑鼠鍵中斷快速模式），而讓玩家能夠快速的嘗試不同的選項及內容。

▲一行四人愉快的在山坡上聚會

◀CG看圖模式的介面

歸還～RETURN～

ゲーム FOCUS

多重結局的冒險故事

▲拿好武器準備向黑道進攻

▶ 各式強力的火力

這套由R.A.N公司所發行的限制級文字冒險遊戲～『歸還』，是以東方之珠香港爲故事的背景，故事中四名探員爲了追捕毒梟～五頭及謙田而來到了香港，卻意外的進入了時光隧道而回到44年前的香港，在那裡除了繼續追捕五頭等人之外，也要躲避日軍的攻擊。在抗日份子的協助下，朝著『回到未來』之路邁進。

『歸還』是以倒序手法，藉著主角哲也在半年前與響子及兩位好友珊卓拉和俊幸的共同難忘的經歷來回述，一行四人爲了追捕毒梟而遠赴香港，卻意外的全部被傳送到44年前的香港。在那裡他們遭遇到生死的關鍵，在歷經一連串的事件後，主角終於回到了現代，但是因爲時間是連續的，所以回去後歷史被改變，如原本的毒梟就消失不見了，換句話說警局也沒有派他們去香港緝凶（回想一下回到未來這部電影，原本主角懦弱的父親，在年輕時改變了個性之後，在未來就成爲成功的父親）。當然遊戲也提供了多重結局，依照玩家選項的選擇而有不同的結果。

▲響子和珊卓拉進了服飾店各穿上新買的中國旗袍

▲在舊香港的街上碰到了日本部隊

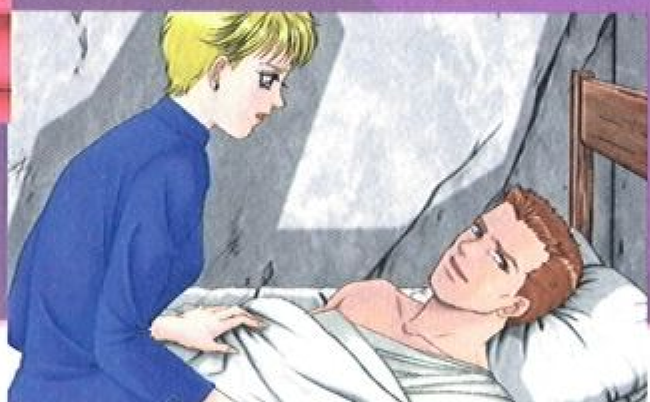
▶ 響子想起在香港發生的事件就情緒激動的哭出來

以香港為背景的遊戲

遊戲中雖然遇到二次世界大戰的日本軍人，不過故事劇本能夠站在香港（中國人及英國人）的立場來表達當時的情景，並不因爲遊戲主角是日本人而有所偏袒，也能夠把日本軍人的暴行描寫出來，這一點頗爲難得。雖然『歸還』在圖形上的表現差強人意，不過在題材的選擇上到頗不尋常，對時空之旅有興趣的玩家不妨試試這套遊戲，相信會帶給你另一種感受。

▲我們所追捕的黑道份子～五頭及謙田

▲響子一腳踢倒了日本兵



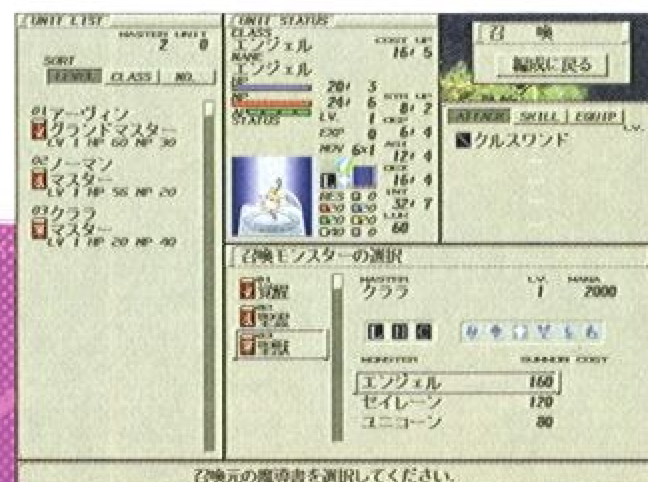
▶ 珊卓拉照顧著受傷的俊幸

遊戲小語

以倒序的手法來做爲劇本，在電影或小說上是常見的，不過在『歸還』遊戲企畫人員的精心設計之下，雖然玩家知道主角哲也與女主角響子是成功的回到現在，但其他人的狀況及被改變後的歷史情形都依著玩家遊戲中的選擇而決定，充分的發揮多線劇情的優點，玩家可以細細品嚐其中奧妙之處。

●SLG
JWIN95
●SYSTEMSOFT
●￥8800

▲三個陣營的領導者



▲各人可召喚的魔獸表

MM系列的後繼者

說到回合制的戰略遊戲，一定會提到兩個系列，一個以先進兵器聞名的大戰略系列，一個以幻想世界生物見稱的萬獸之王（MASTER OF MONSTERS）系列，不過前一個系列已經一年多沒有消息，後一個系列剛剛推出了新作，就讓筆者稍微介紹一下吧！MM系列的後繼者～MASTER THE ARCH。

基本上就以系統而言，本遊戲沒有什麼較大的改進，但是相對於前作中的無節制練功法（把敵方首領圍起來，並在其周圍留出一些空間，待其將魔獸召喚出來後立刻消滅），這次作了相當大的改進，這次的魔獸召喚有別於原本的戰場直接召喚，而是在大地圖模式進行，而進入戰場之後在以配置指令將其召出，也就是說各場的兵力大概都是固定模式，比較需要注意的是個人的調度能力（包括如何省錢在內）。

遊戲中的轉職系統

講到這裡，不可避免的必須提到另一件非常重要的事，那就是～魔獸的升級和位階轉換（好像太文言了，簡而言之就是轉職），有玩過前面系列的大概都知道，不過由於在本作中，有了一些改變，所以筆者還是將其說明一下，基本上有些升級是LV夠了之後就可以進行的，比如說：由ミスト升級成ワイト，只要LV超過七，就可以進行。但是エルフ要變成ダークエルフ的話，不但LV要夠，還要有〈妖精之鏡〉這項道具才可以。

另外，有些轉換是雙向的，不過大部份都是低位階轉換後無法再升級的魔獸才用到，比如說：アークデーモン使用〈聖魔の鏡〉轉換成ゴーズデーモン的話，雖可以獲得光的力量，但是卻喪失了提高位階的能力，所以說也可以再用相同的道具將其轉變回來。

還有，玩家記得在前兩代，可以將三隻最強的龍合併成一隻嗎？這種合併位階轉換，在〈魔導王的試煉〉裡，筆者雖然沒有試出來過，但是在本次的戰鬥中已變成一個主力的產生方式了，這次的魔獸有公佈出來的就有一百多種，而大致分成幾個種族，其中以人類佔大多數（男戰士系及女戰士系及其所有職業，大概就佔了四分之一，而且大致成為兩個樹狀圖），所以這次的複合轉換也大部份以人類為主，比如以ホワイトウォーリア這個職業為例，可以加上モノケロス變成モノナイト，也可以配合アーマーホース變成パラディン，或者是最平凡的與バトルホース一起成為ホワイトナイト，怎樣？變化夠多吧！

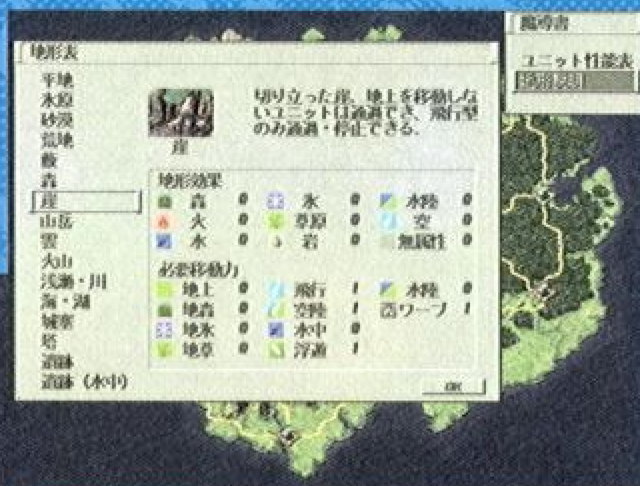
縮小的戰場圖

可以自行製造道具喔！

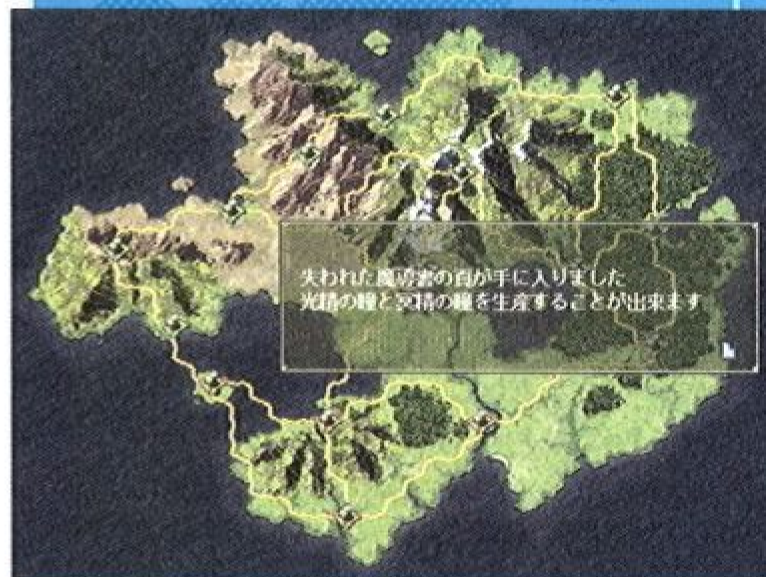
這次的魔獸LV其實沒有那麼重要了，爲什麼呢？因爲以前所召喚的魔獸都是LV=1，所以死掉一隻戰力就掉一截，但是這次所召喚的魔獸LV取決於召喚者的LV（本身LV40召喚出來就是LV40），但是召喚所需的MANA也隨著LV水漲船高，所以這方面是玩家必須多加小心的。

另一個很大的變化就是：道具變成可以製造的了，在前面的系列作品中，道具幾乎都是要靠玩家們去撿，或者是從敵軍身上搶，以致造成一些運氣不好的玩家，都沒有好東西可以用，而這一次會依照玩家們所玩關卡的不同，給予不同的魔導書，書中就是物品的製造法，但是基本上來說，好的東西是非常貴的，至於要如何取捨，筆者相信每個玩家應該都有自己的一套，不用在此多言了。

▲道具生產畫面



▲地型效果一覽



▲可生產的道具增加

▶本次的戰鬥畫面

▲勝利條件之一

音樂與美術上的表現

至於音樂方面呢？很遺憾的，筆者必須說：這是一個相當失敗的範例。主題曲是很有氣勢不錯，但是曲目太少，而在很多時候機器都是安靜無聲的（包括在大地圖畫面生產道具及召喚魔獸之時）。而劇情對話以人物配音，原本是筆者購買的動機之一（另一個動機是：筆者是MM系列的擁護者），但是以筆者的配備來說（SB16加上SC55 MK2），對付大部份的遊戲都已足夠，但是唯獨本遊戲，不是MIDI變調就是語音走音（大致上就是錄音帶放慢三倍速的感覺），筆者一直到現在還找不出原因在哪。但是相對於音樂的表現，其美工所展現出來的確實是不一樣，每一種魔獸及職業都有3D模組，在戰鬥中，依照雙方比例及遠近，呈現不一樣的大小，在地形方面更是有長足的進步，絕不會讓人感覺倒是一塊一塊拼出來的。如果說閣下對音樂不是超級挑剔的話，筆者是建議來品嚐一下這個遊戲。

▼L陣營的同伴

▲敵人也會使用輔助法術

遊戲小語

對於這個遊戲，筆者是建議玩家盡快熟悉各個指令的作用，瞭解如何省錢，知道如何去將大部份的經驗值集中在主角身上，這樣，你可以避免許多慘劇發生。還有，這次敵人的AI有提高，會躲在一旁用輔助法術加能力（外加練經驗），玩家不可不查。

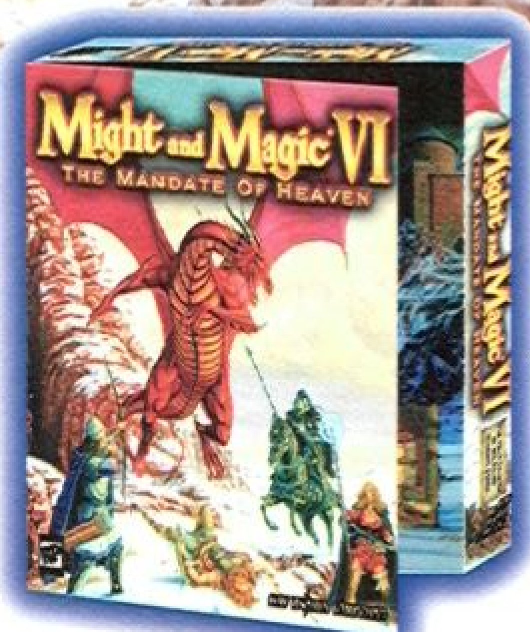
精彩、刺激　戰鬥RPG　體驗傳奇　絕對自由　史無前例　保證滿意度100%

籌製三年，耗資4億台幣 史上最強之RPG唯一歷代系列得獎(Award-Winning)超級大作

Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

魔法門VI-奉天承運

4月25日
引爆
全球同步發行



魔法不死-英雄永存

歐樂國際　強勢發行
http://www.all-luck.com.

NEW WORLD COMPUTING

期待專線

台北：電話：(02)2351-3291 傳真：(02)2351-3447
台中：電話：(04)373-0791 傳真：(02)373-0781
高雄：電話：(07)224-5648 傳真：(07)225-6034

“革命性，創新的綜合動作戰略”—— PC Gamer 雜誌
“最具潛力的年度遊戲競爭者”—— ADRENALINE VAULT 雜誌
“開創遊戲新型態”—— CENT GAMECENTER 雜誌
“超快速，具挑戰性，富吸引力。”—— NEXT GENERATION 雜誌。
“★★★★★最高評價”

狂賀

上市二週，猛銷10000套
全新中文包裝版（內附戰術指南，祕技）強勢發行

98年2月份PC Gamer雜誌評比

Tomb Raider II
古墓奇兵II

UPRISING
旭日東昇

再創即時戰略新典範
Doom Like+3D即時戰略

建基地，造工廠，設砲台，佈署兵力，無與倫比的戰略深度考驗你的智慧。

士兵，坦克車，轟炸機，戰鬥機和殺手衛星在你的指揮下奮勇殲敵。

首創大畫面，第一人稱的3D即時戰略，國內外各雜誌媒體一致推薦叫好。

透過衛星15項資訊遙控戰場，隨時切換可進入Doom Like 戰鬥射擊。

Terra-Tech引擎創造真實六度空間戰場，不用加速卡，也能享受畫面的精緻流暢。

支援IPX.Internet TCP/IP，Modem Serial 4人連線，只需一片即可對戰。

UPRISING JOIN OR DIE.

旭日東昇

Uprising, 3DO Cyclone Studios, and the 3DO Cyclone Studios logo are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company. All other trademarks and/or registered trademarks are properties of their respective owners. ©1997 The 3DO Company. All rights reserved.

歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2351-3291 http://www.all-luck.com
地址：台北市永康街23巷23-1號

引爆你的童年幻想！

玩具兵的真實戰場

ARMY MEN™ **玩具奇兵**

Army Men is a trademark of The 3DO Company. '   1997 The
3DO Company. All rights reserved.

歐樂影視國際股份有限公司
http://www.all-luck.com

京錸實業股份有限公司
三重市重新路三段仁化街8號1F
TEL:(02)29748287.FAX:(02)29748253

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

「毀滅天鏡」即將隆重推出。
此作品為FALAND STORY系列的第五集，
這是由多變化的劍術和魔法所構成的不可思議的世界。

- 歡迎您來到FARLAND STORY第五集的劍術和魔法的世界。
- 不管是對FS的迷或是第一次接觸FS的人來說，都是一部值得一玩的巨作！
- 這一集的主角是一位可愛的女孩哦！

FARLAND STORY
毀滅天鏡

作業系統
適用：DOS 5.0以上或
Windows95中文版
顯示：VGA
記憶體：6MB
操作：滑鼠
硬碟空間：8MB
音效：聲霸卡相容音效卡

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel：(02)2760-0174　Fax：(02)2760-1548

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
完全國人自製RPG!!!
歡迎來函索取遊戲展示片!!!
ALPHA ERA
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD
RPG
ALL NEW STYLE
FOR WINDOWS95
TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓 TEL:(02)2760-0174 FAX:(02)2760-1548
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988
台灣地區總經銷

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

戦國美少女

斬斷雲空!!

● 作業系統：Windows95®中文版
● CPU：使用Pentium™ 100MHz以上
(推薦使用133MHz以上)
● 記憶體：16MB以上
(推薦使用32MB以上)
● 顯示卡：640×480（256色），
能夠對應 DirectX™
● 音源：CD-DA、MIDI-GS規格

旋起戰國時代的一陣風暴。

唯美

唯妙唯肖的畫面，
增添了冒險故事的出衆不凡。

動人

淋漓盡致的配音和一百多個的細緻場景，
保證、鐵定讓您讚嘆不已！

震撼

威力超強的"結合招術"等，
構成迫力驚人的戰鬥畫面讓人直呼過癮。

多變

不可思議的"換裝系統"，
使女忍者有如千面女郎一般千變萬化。

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2760-0174　Fax:(02)2760-1548

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

深入地心
EMBRACE

全新感覺
地下城探險RPG

在黑暗深淵裡，
我們與你一同浴血奮戰...。

●戰鬥畫面如臨實境、迫力十足。
採用最新即時戰鬥設計！！
更多的故事，將在更深的地下城裡發生。

●尋找更強悍的隊友！！
所有怪物均可加入我方，讓您自由編制，
讓聰明的您，創造出史上最強的冒險隊伍。

●在地下城中，構築
屬於冒險者的家。
可擺設各式傢俱，佈置
一個自己喜歡的休息站！！

作業環境：Windows 95中文版
CPU：Pentium 100MHz以上(建議使用133MHz以上)
記憶體：16MB以上(建議使用32MB以上)
顯示模式：640x480高解析度，256色
對應音源：支援DirectSound、CD-DA、MIDI(GS規格)音源
CD-ROM：2倍速以上(建議4倍速以上)
其他：支援GamePad

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

培養酷愛運動、洋溢青春氣息的超級美少女養成遊戲

在遙遠未來的西元4998年，有個聚集了全宇宙最優秀少女的『大學衛星』，
能夠成為頂尖的『宇宙美少女』則是所有女學生一生的夢想。
為了成為『宇宙美少女』，必須進入『大學衛星訓練學校』，
接受入學的嚴厲考驗。

描寫一群熱情、奔放的少女故事

BATTLE ATHLETESS

大運動会

- 作業系統：能啓動 Windows95 中文版的系統
- CPU：使用 Pentium 100MHz 以上（推薦使用133MHz以上）
- 記憶體：16MB以上（推薦使用32MB以上）
- CD-ROM：2倍速（推薦使用6倍速以上）
- 滑鼠
- 顯示卡：640×480（256色），能夠對應 DirectX
- 音源：PCM音效卡

您就是「大學衛星訓練學校」的教官！
請您的全力指導，讓「神崎　明」(15歲)
如願地考上「大學衛星」。

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

象棋武林帖

繼 **象棋水滸戰** 後 棋侶® **又一大鉅作**

● 您將以貴賓的身份受邀加入中外馳名的棋侶空中棋社，在棋社中可以與全國甚至全世界的棋友對弈、聊天、觀棋、並隨時查詢比賽棋訊（市值 15,000 元）。

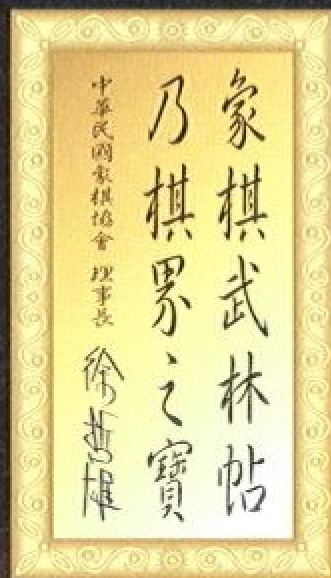
● **您可與電腦玩象棋的佈局遊戲，透過該遊戲，不但能學到精深的佈局，更可學到如何在複雜的中盤裡，選擇最佳著手（市值 10,000 元）。**

● 您可與電腦玩全局的對弈遊戲，惟這個只是在踏入江湖前的一個過關遊戲罷了（市值 500 元）。

● 您可與電腦玩象棋棋譜的編輯遊戲，包括輸入棋評、變化棋及列印有棋盤、棋子的漂亮棋譜（市值 5,000 元）。

特價：720元

1. 投石問路：教導您如何一步一腳印，進入象棋武林殿堂。
2. 閉關打坐：棋譜編輯專業版，是您自行練功的利器。
3. 指點迷津：指引您如何開局、佈局及進入中盤之最佳著手。
4. 葵花寶典：完整收錄 1997 世界盃象棋比賽實戰全譜。
5. 牛刀小試：電腦人工智慧與您對弈藉以累積實戰經驗。
6. 單刀赴會：讓您透過數據機，與您想挑戰的好友線上比劃。
7. 笑傲江湖：讓您在網際網路上，與全世界棋友線上過招。
8. 退隱山林：休息是為了走更遠的路，期待您重現江湖。



研發單位
棋侶 **晟業資訊股份有限公司**
台北市長安東路二段 52 號 3F
電話：(02)2543-2222（代表號）
(04)382-6959
(07)341-3116
傳真：(02)2522-3819
http://www.airgo.com.tw
E-Mail:sohare@msl.hinet.net

台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)2788-9188 高雄電話：(07)815-0988
台中電話：(04)202-0870

手談有多樣化的設定和各種特殊功能，您可任意選擇等級挑戰，讓您樂在其中。透過打敗世界冠軍的手談，您將真實地感受到對弈的臨場感。

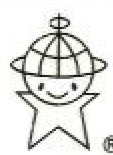
【世界圍棋冠軍軟體】

手談

1992年首屆中國電腦圍棋賽	冠軍
1992年第八屆國際電腦圍棋賽	亞軍
1993年第九屆國際電腦圍棋賽	冠軍
1994年第十屆國際電腦圍棋賽	季軍
1994年第二屆中國電腦圍棋賽	冠軍
1995年FOST杯世界電腦圍棋錦標賽	冠軍
1995年第十一屆國際電腦圍棋賽	冠軍
1996年FOST杯世界電腦圍棋錦標賽	冠軍
1996年第十二屆國際電腦圍棋賽	冠軍
1997年FOST杯世界電腦圍棋錦標賽	冠軍
1997年第十三屆國際電腦圍棋賽	冠軍

for
DOS
Windows95

台灣地區獨家代理
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段52號3樓
電話：(02)2543-2222 傳真：(02)2522-3819
(04)382-6959
(07)341-3116
http://www.airgo.com.tw/



台灣地區總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)2788-9188
台中電話：(04)202-0870
高雄電話：(07)815-0988

遊戲便利屋

急速摩輪之曼島大賽

MANX TT Super Bike

急速摩輪之曼島大賽是專門針對GP賽車所設計的遊戲。雖然不若他種遊戲有著變化多端的機車模組，然而，其機車模型都是使用業務用機台高精細度的模組。在遊戲中，您常會看到賽車手一如GP大賽一樣，打檔時精細的肢體動作，以及造成稍稍晃動的物理效應。遊戲除支援一般的顯示卡外，還有特別支援當紅3Dfx專用的Glide應用程式介面。在Glide模式下，由於材質均採用高彩（16bit）的關係，整體色系不但不似一般256色模式如石刻般刺眼、突兀，青驄的樹林、道旁的加油群眾、蔚藍的天空，三者溶爲一體，但璀璨的畫面並不影響流暢度。在達到遊戲基本要求配備，再加片3Dfx加速卡後，於Glide模式下，您大可將可視距離調到最遠、開啓透視修正／天空貼圖選項，依然會有每秒30張以上的速度。另外，在遊戲的彈性方面，本遊戲除了忠實移植大型業務用機台，可以選擇Arcade模式以外，還有專門爲PC改版而寫的PC模式、計時賽等，PC模式下還細分練習賽、冠軍賽、超級機車賽三種。

富爾特

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：運動
■版　本：光碟版
■售　價：980元

EQ大富翁

這是一款問答式大富翁遊戲？它和普通的大富翁遊戲有什麼樣的不同呢？它擁有大富翁所特有的競爭性與多變性，而緊迫刺激的機智問答遊戲部份則完完全全是這一個遊戲的主體。製作小組特別精心設計多達了七千題的題目！其題型的多變與涵蓋範圍，那眞可謂上至天文，下至地理。而且，遊戲還將這七千大題做了歸類，總計九大類三種難易等級的題目。『EQ大富翁』總共分爲三大關卡，而在各大關中還有各種加分用的小關卡存在…。

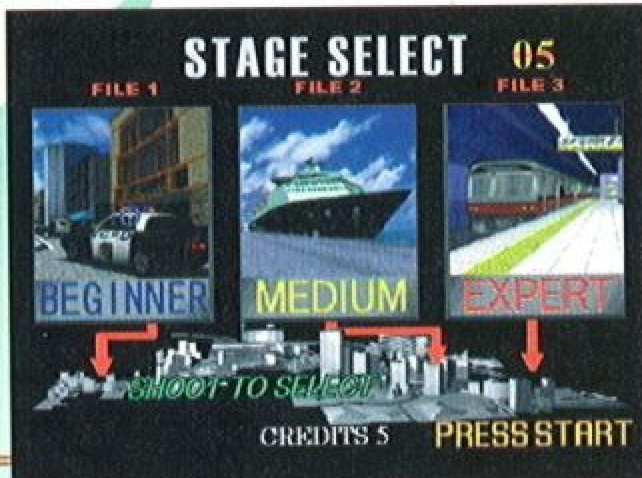
弘煜

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：680元

VR終極戰警2

VIRTUA COP 2

原本VR終極戰警系列就是以光線槍爲主的射擊遊戲，但在個人電腦對光線槍支援程度不足的情況下，本遊戲主要是採用滑鼠做爲射擊瞄準的工具。遊戲採用640×480的高解析畫面，即使在沒有3D加速卡的情況下，也能夠表現出相當不錯的效果；遊戲中最大的特色，在於所有畫面、場景都是以3D多邊形建構，當玩者射擊到敵人的不同部位時，所產生的反應也完全不一樣。在遊戲過程中，玩者可在敵人身上、打破的箱子等隱藏地點中找到特殊的武器，取得更強大的火力。



富爾特

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：動作射擊
■版　本：光碟版
■售　價：880元

鐵騎之網路西洋棋

捷友資訊，去年陸續推出「WIN麻將NET」、「鐵卒之網路象棋」這兩款網路遊戲後，今年又加緊了腳步，再推出另一款新的網路遊戲～鐵騎之網路西洋棋。這款西洋棋，同樣的提供了單機的個人對奕與網路上的連線對奕兩種遊戲功能。在個人模式中，又分成了通關模式和自由對戰。在通關模式中，除了有感人的故事動畫外，每度過一個關卡，也都有精彩的串場動畫。所有美術的精華，隨著遊戲一關關的挑戰，一一地展現出來。

捷友

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：780元

魔日傳說

是一款即時冒險的RPG遊戲。玩家遇到敵人的時候，如果不主動出擊，敵人就會不斷攻擊玩家至死。在操作上簡單快捷，完全用滑鼠控制，非常容易上手。在補血或法術進攻時，可運用靈活的鍵盤熱鍵輔助，遊戲的劇情精彩豐富、曲折動人，絕對能吸引玩家全神投入，在重重驚險中仍可感受到主角的輕鬆詼諧，並且與嫦娥還有一段轟轟烈烈的一世情緣…。遊戲人物以造型可愛，活潑有趣、視覺效果極佳。特別是吸引人的還有大場面的法術效果，更是絢麗新奇、變化多端，令您目不暇給。

仕積

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

夢幻西餐廳

如果你曾經有一個夢想，希望老了以後，存夠了錢，可以自己開一家店，依照自己的意思裝潢、布置，過過當老闆的癮，那麼現在，夢想就在不遠的前方了！一個完全眞實模擬的遊戲：夢幻西餐廳，即將滿足你的渴望！從一個小小的餐飲店老闆起家，不要爲了店面小小的只能擺兩三張桌椅而氣餒，從認眞選擇牆壁花色、門的樣式到決定廁所、收銀檯、廚房的放置地點，以及菜單、服務生的選擇，馬上的，餐廳就要開門了，會有客人上門嗎？店能順利營運嗎？懷著忐忑不安的心取個大吉大利的店名，全新的餐廳開張囉!!

華義國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：700元

熱血飛車之極速悍將

DAYTONA USA Deluxe

這次增加了兩個娛樂性與挑戰性極高的全新跑道，讓玩家盡情奔馳，不會再有賽道過少的感覺。八台全新的車種，讓玩家有更多的選擇，各種不同的車種，有著不同的性能，玩家可以挑選適合自己的車子，在各種不同的賽道恣意奔馳。一個人玩久了，會膩嗎？沒問題，遊戲提供了兩人對戰模式，讓玩家充分體驗人與人之間競爭的樂趣。還提供了時下最流行的Internet網路對戰模式，就如Westwood Chat一樣，SEGA也架構了SEGA Chat，可讓全世界玩家在網際網路上享受高速奔馳的速度感，相互競賽。

富爾特

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

98動感美國職籃

NBA ACTION 98

此次推出98動感美國職籃，收錄了美國東西兩區27支NBA球隊，再加上1995～96新加入的加拿大多倫多暴龍及溫哥華灰熊兩隊，合計有29支球隊勁爆登場，名單中共計有340餘球員的眞實記載資料，個人得分及攻守紀錄統統詳細登入。

在正式比賽開始前，首先出現的是球員進場，透過不同的拍攝角度呈現出球員進場風姿畫面。正規一場籃球比賽時間爲48分鐘，分4節來進行，規劃了很多種遊戲的玩法，依時間性而言，有3、5、8、12分鐘賽程，以及選擇兩隊做單一場練習比賽（1-5人），另還可以設定8支隊伍晉級的季後賽模式，還有提供兩人進行的ONE BY ONE鬥牛模式，爲了要輕鬆順暢的進行比賽，另可以將難易度設定一下喔！例：新人級、職業級以及超級明星級三種，隨玩家的喜愛程度去設定調整。

美國NBA賽已開打，在球賽未結束前，所擁護的隊伍戰績如何呢？當然目前無法下結論，如果實際球隊戰績不甚理想，球迷們可以利用98動感美國職籃遊戲來扳回一城，終究喜愛的球隊沒得冠軍，就由玩家們來一償宿願，另外此GAME可透過SIDE WINDOW搖桿提供最多5人開戰的局面，朋友們來一場挑戰吧！

富爾特

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

光頭樂團

Baldies

遊戲的基本精神就如同所有的戰爭遊戲一樣，玩者爲了保護自己的家園，必須率領他的子民們抵抗敵人，將入侵者趕出他們的國度。但爆笑的是，這個國度的人們都是頂上禿禿的光頭，配合著他們逗趣而有點笨拙的動作，簡直就是酷斃了。遊戲中的角色—小光頭們，有四種基本的職業，包括勞工、木匠、科學家及軍人，玩者可以依實際的需求任意變換小光頭們的職業。勞工若待在屋裡，可以不斷地生出新的小光頭；木匠可以建築新的房子，待在房內時則可以讓建築物升級，並且保護房屋不致被火焚燬；科學家則會不斷研發新的科學武器及陷阱；軍人則是建築物最佳的守護者，肩負著捍衛家園的責任。建築物則分爲一般房舍、兵營及研究室三種，當點選建築物時，會顯現出屋內的情形。遊戲中共有五個不同的世界，包括森林、北極、埃及、地獄及一個隱藏的神秘世界，總關卡多達一百關。遊戲的介面，包括所有的選項按鈕全部都以圖形代替，玩者不用擔心因爲語言的障礙而無法進行遊戲。操控方式則僅需一支滑鼠即可行遍天下，並且還搭配了一些鍵盤輔助熱鍵，十分容易上手。

力藝

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：650元

誌武神大戰

遊戲中玩家將扮演一名默默無聞的小將領，隨著故事的演變逐步成長，帶領陸續投奔麾下的精銳將領們挑戰邪惡霸權，逐一征服各番邦，最終統一古中國，建立東方五千年的文明霸業。玩家將須運用自己的軍事才華於每一場戰役中，因爲在每一次的戰爭中，你都將面對100%眞實呈現的戰場，它將嚴酷的考驗你在面對強敵時戰術反應，妥善運用迂迴、埋伏、突擊、圍勦、佯攻、轉進…等，將重創你的戰略神經。另外，遊戲以強撼精湛的3D將戰場中的各項勝負因素如天候、地形、建築…，將遊戲的眞實性與娛樂性昇華到最高點！

富峰群

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

絕命摧毀

Mass Destruction

「絕命摧毀」是個典型的戰爭射擊遊戲；玩家必須駕駛坦克車面對來自四面八方的猛烈攻擊，完成所交付的任務。這是一款3D俯視角的動作射擊遊戲，共有5場主要戰役，每場戰役都有3個以上的任務，玩家在遊戲中將駕駛坦克車在總計24個任務中衝鋒陷陣，完成不可能的任務。遊戲一開始，有3種不同的難易度等級挑戰。有3種不同的坦克車可供玩家選擇：蝮蛇、眼鏡蛇、印度豹。任務的完成，絕非僅靠暴力式的瘋狂掃射；相反地，玩家或許必須回憶一下服役或上軍訓時所學到的戰術觀念，才能減少傷亡、克敵致勝。

協和國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：動作射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

新世紀福音戰士之鋼鐵Girl Friend

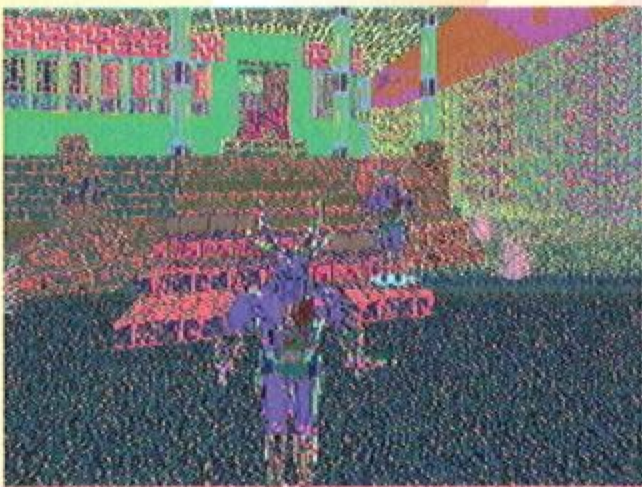
在日本以「美少女夢工廠」遊戲聞名的Gainax公司，特地製作了一個「新世紀福音戰士」外傳遊戲—「鋼鐵的Girl Friend」大饗所有Eva迷。遊戲中針對碇眞嗣（男主角）他個性矛盾憂傷的特點，試圖換個角度以愛情來滋潤他枯竭的內心世界，而新登場短髮柔媚的女主角霧Mana也將扛起很大的戲份。玩家屆時可自己來親身體驗一番。遊戲中有著大量的精美動畫檔，畫面使用16bit 65536色，而且遊戲中的音效錄製也是一級棒的，每個角色都由專人來配音。而互動式的介面讓玩家可以在一些場景中，感受到深歷其境的氣氛。

華義國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1000元

人間道之少年燕赤霞

劇情共分爲四部曲，全部總關卡數超過20關以上，主角可以任意穿梭來回於任何一部曲當中的任一個關卡中，不同於其他相同類型遊戲之相單線式的玩法，而採取開放且多線式的架構，讓遊戲更具豐富多變化的玩法，巧妙複雜的劇情安排更將使您愛不釋手。玩《人間道》時您將會發現，它不再是一味地殺死敵人拿鑰匙的遊戲，也不是枯躁無聊的地下迷宮，您必須去探索佈局設計巧妙的NPC人物，來協助您完成除魔衛道的神聖任務。另外值得一提的貼心設計，是可任意切換第一、第三人稱之操作模式，讓怕暈的人不用再煩惱。



安峻科技

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：3D動作
■版　本：光碟版
■售　價：720元

美猴王

遊戲取材自明朝吳承恩的「西遊記」一書，遊戲的主人翁便是「靈明石猴」， 以猴王拜師學藝途中的奇遇爲主軸發展，從「石猴出世」、「平定花果山」、「三星洞學藝」、「龍宮得寶」到「地獄除死籍」，宏大的場景、性格的對話、加以活靈活現的人物塑造，構成一個完整史詩的RPG。玩家可玩到中國古代的搏擊術、賭博術和算命術；欣賞中國古典名曲演奏，能感覺到佛、道、儒三教思想的相互衝擊與融合。故事中還穿插了許多美麗的民間傳說，如紅蓋頭的由來，桃木避邪的起源、彭祖長壽的原因，柳毅傳書的方法等。

梵太師

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：740元

戰區88－角獸的軌跡

遊戲劇情是在主角回國時被神崎（主角的好朋友）設計陷害開始，之後主角悄悄地被出賣而簽下賣身契、送到沙漠之國亞斯蘭，而後加入外籍部隊…。剛開始玩家僅有美金二仟元和一架輕型小攻擊機，遊戲規則可說是相當嚴苛，必須要完成任務，才有金額不等的報酬可拿。遊戲的訣竅在於玩家必需不斷地達成任務，賺取報酬更換新的戰機，才能順利完成任務。基本上來說，遊戲的動人之處在於擁有多采多姿的特別任務，能夠滿足玩家多變、追求刺激的需求。總而言之，只要是喜歡射擊遊戲的玩家，應該都會愛上這個遊戲的。

彩虹

■記憶體：8MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：動作射擊
■版　本：光碟版
■售　價：700元

鋼鐵勁旅 III

STEEL PANTHERS III

是一款1939至1999年間以裝甲部隊爲主題的整體戰術遊戲。遊戲所設定的武器、部隊及戰場是涵蓋1939年至1999年間，所以種類十分多而且範圍也十分廣。另外遊戲中有6個完整的劇本，其中有3個以二次世界大戰爲背景，另3個則以二次大戰後爲歷史背景；而獨立的戰役也超過40個以上，所以遊戲規模可說是相當廣大；鋼鐵勁旅III的時代背景是結合鋼鐵勁旅第一、二代的綜合。而且這次是以「旅」作單位並不像以往以「營」作單位，所以您可以充分享受到指揮的快感。在鋼鐵勁旅III裡的操作介面與鋼鐵勁旅II類似，但是鋼鐵勁旅III中提供了一些貼心的設計，在III代裡各位只要用滑鼠指向目標，游標便會顯示出一些基本的資料，例如高度地形、軍隊種類及數量，相信鋼鐵勁旅的難度應該在於各位玩家如何在遊戲中組合一支精良的軍隊，而且戰場環境的認知也是成敗的一個重要因素，不過SSI公司針對這點也特別爲玩家設計了一場教學場景使初學者較易進入狀況。另外SSI公司也爲鋼鐵勁旅III加入了戰場編輯器的功能，各位玩家可自由製作心中理想的地形，同時SSI的網頁上也可下載新的場景，這使遊戲的玩法有更加多的選擇也延展了遊戲的生命週期。

第三波

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：980元

封面大賞

封面大賞：劉備傳

激鬥的大地、熾烈的野心

曹操、孫權與劉備，是三國舞台上的三顆巨星，這三個男人之間的生存競爭與革命情感碰撞出的火花燃燒了全中國，分佔天時、地利與人和的這三個人，究竟能為歷史寫下什麼不朽的故事呢？

『劉備傳』是太極工作室最近鼎力製作的遊戲，三國遊戲多不勝數，但以單人角色扮演為主的卻很少見，目前只有吞食天地系列、赤壁之戰等，而這些遊戲和「劉備傳」的感覺卻大不相同。遊戲主要以劉備一人為主軸發展故事，並以完全自由化的三國劇情走向及多變化的戰略策略運用翻新國人對三國遊戲的刻板印象。一般三國角色扮演遊戲的劇情任務、關卡安排都是固定的，玩者只能照著遊戲既定的劇情一步步走，敵我的智慧與各種情況都是預先算好的，就算玩者有比當時狀況更好更妙的攻略方法，也無法施展。但在此次遊戲中，不但給予玩者更多關於城池生產、部隊管理、作戰計劃方針等自主權與無限的戰情發展，更提昇了敵人的智慧，讓敵方也能夠自動進行他們的建設甚至攻防工作。

玩家必須在地圖上不斷地奔走，以進行戰鬥、攻城略地等工作

遊戲重心將放在“劉備”此人的角色扮演、個人能力表現與技法修行、重要物品搜尋、絕招鍛鍊、軍種提昇及陣型修煉的方面，玩者不但會遭遇所有有關劉備的歷史事件，還必須依劉備當時的情勢，以玩者您對事情的處理方式做下攸關全軍前途的決策，遊戲並表現實際的三國策略、戰略與當時流行的兵種、陣式。總共分有六個關鍵性的時期，分別是黃巾之亂、董卓之亂、亂世梟雄、官渡之戰、赤壁之戰與三國鼎立。玩家除了可自行調校困難度，還可開啓遊戲進行是否符合史實的功能，當符合史實成立時，一些血親或者結盟兄弟是不可能互相攻打的。

兵者，國之大事，死生之地 存亡之道，不可不察也

玩者所扮演的劉備在遊戲開始，是被設定爲只有一座小城的小長官，（這座城還是別人讓給他的），只有極弱的兵力與不堅的城池，但他卻有一股復興漢室的使命感與不屈的精神，想在亂世中好好的有一番作爲。而扮演他的玩者，主要的目的就是衡量己身的能力，並以情報來源分析各個敵城的大概兵力、民忠、內政力、礦產、佔據城數、君主敵對值，做有效的攻擊。

史上記載三國時期的戰鬥是以肉搏戰爲主，軍隊的主體多由步兵、騎兵及弩兵組成。遊戲中也有步軍、騎軍、弓軍、弓騎軍、攻城軍、糧補軍及最特殊的文謀軍、水師軍等八種，每一種軍種的等級都有三種，如步軍系有輕步軍、重步軍、鎧甲步軍三級，要往上昇一級，該將軍有相當的戰歷（同經驗值）、所佔領的城中有相對的礦產（如天金）、該

遊戲中的各城池地圖

城的科技值到達某一數值等屬性值的配合。戰鬥時軍隊共分爲13種陣型，有衝錐陣、魚麗陣、鶴翼陣、雁行陣、箕蠍陣、一字陣、虎尾陣、箭鋒陣、靈蛇陣、水護陣、水龍陣、圓形陣、八卦陣等，這些陣型與地型的結合運用和其中相生相剋的道理，就是玩者破敵的關鍵。遊戲中是以劇情式戰鬥爲主，除了攻打敵城時，敵方會埋伏在野地中偷襲行軍中的我方，其他是沒有踩地雷式戰鬥的。

不盡知用兵之害者，不能盡知用兵之利也

有數十種的道具及物品可以使用

遊戲一開始，每位將軍之帶兵量與糧草數設定將是優先分給將軍中智力最高者二名、武力最高者二名，君主一名，將軍攜帶糧草數爲帶兵量的3倍。如果還有剩，便留爲預備糧草。當糧草不足時，帶兵量與將軍體力都會下降。百姓將提供民忠、內政、敵情、天下大勢、重要寶物、重要人物之訊息，而其他必須注意的內政項目，則有農業、水利、商業、科技、教化等數值，玩者平時便可執行的君令指令有結盟、解盟、運員、賞賜、施惠、重編等，還有最重要的徵兵、運補等工作。本國的資訊可由系統選項中獲得。突來的資訊有敵來攻、某某城被攻下、天災等由系統立即告知（系統中可將此項目關閉），天災、戰敗、解盟甚至每次戰鬥過後，都會降低某城的內政值，除了人禍，玩者還要應付在不同月份都會發生的天災，有水災、旱災、蝗災、瘟疫、大地震等。

↑遊戲中登場的人物

←主公！下達您的命令吧！

每座城池屬性加上"礦產"資料，如果要發展出對戰鬥前途有幫助的軍隊等級，就必須要佔領某些重要的城池，才能生產出更高級的兵種。當玩者佔領一座城池後，就必須開始城池的生產運作，城中有一些功能建築，包括可以實行君令指令的宮殿、賣丹藥的道具店、武器店及恢復傷兵、補充兵士、暫放兵士、恢復體力的兵宿店，其中還有糧店，將會依城池地處南北的地形差異，北方一收、南方兩收，在不同月份釋出糧草。另外，在離城時，也別忘記留守人員物資，因爲流竄於四方的將領會回來再攻打你的城池。

在武器房中挑把順手的武器吧！

敵方攻打我城時，該城最多可選擇五位參加戰鬥的將軍。兩兵相戰的戰力比較是與戰力、將領能力、屬性、陣形、守方之城護值、天險值、人民忠誠度等有關，而戰鬥中的兵力消滅是以合乎邏輯的情況來計算的，也就是說，如果在一場戰役後，玩者沒有回我城補齊兵數，下次戰鬥就是以剩餘兵數應戰，不會自動補滿，而傷兵的體力也會因受傷輕重，不會馬上補滿。戰鬥

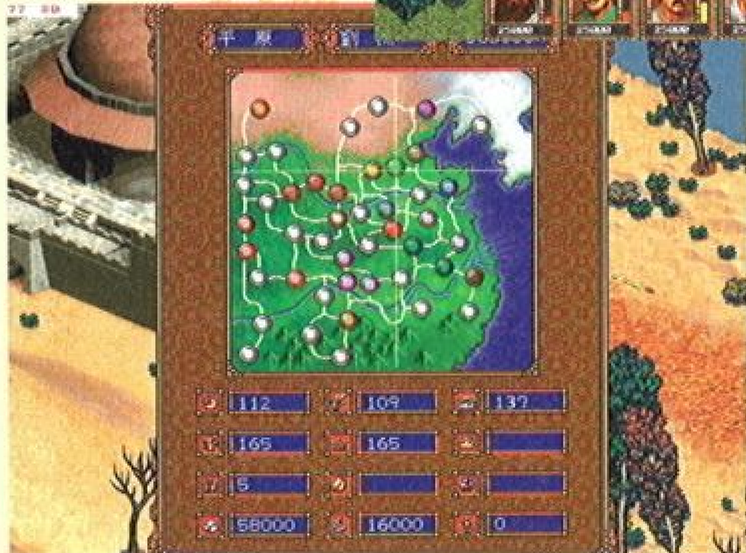
封面大賞

萬物成灰，雷霆萬鈞的一招

龐統的鳳吟九天！

時除單挑之外，還加入文官謀士的"鬥陣"，所以不只強武者可以一敵萬，高智力者也有此功能。特殊重要的人物都有絕招，呂布的萬夫莫敵、關羽的關家武奧、張飛的霹靂龍嘯、諸葛亮的龍歸無極、龐統的鳳吟九天、周瑜的雷霆萬鈞等都極有看頭，有些絕招是要經過左慈、南華仙等高人的指點才可練出，在遊戲的行走大地圖上有各種秘洞藏著珍寶，如果找到特殊物品並得到工匠的幫助，就可以煉出重要的寶物，如龍金可煉出青龍偃月刀、蛇石可以煉出丈八蛇矛，如果找到孫子兵法、遁甲天書，還可增加策免及施術的能力呢。

鬼哭神號，令天地變色！



要隨時查看敵我情勢

遊戲強調的高自由度就在於要遇見什麼人、做什麼都是由玩者在各城池之征戰間發現，並不是強迫發生的，玩者可以自由使用聲望結盟他城或以拉攏在野武將的外交手段讓敵變友、友成敵，如果在野外遇到山越、蠻族羌族等邊民，還可以利誘威逼這些善戰的生力軍加入我方。

夫地形者，兵之助也。料敵致勝 計險阨遠近，上將之道也

南人乘船、北人騎馬，遊戲地形也有霜雪北地及和暖南方之分，地形對戰鬥中的影響頗大，玩家可自行從陸路攻擊，也可走水路方向攻擊，陸路上可以走馬，而進入水域時則可以行船，而且在沿著長江或黃河航行時，還可以於渡口上岸攻擊沿岸城市。還記得火燒赤壁那漂亮的一場水戰嗎？位於北地的曹操軍，就是栽在擅長於水戰的南方軍隊手上，遊戲也設計了這樣的實際戰鬥效應，玩者可得好好應用南北軍與地形特性。

城中的建築物

遊戲中所有場景，包括野地、城池及城內建築的圖形皆以3D Render 製成，戰鬥場面十分浩大震撼，法術、絕招都有不同的感受，而人頭圖繪製也有極中國的表現，不帶日式風格。

制敵的快感 戰爭的藝術

戰場用兵之勢，雖無定形，但歸納而言，不外「奇」、「正」、「分」、「合」之變，其運用之妙、循環之無端，極於無窮，為用兵之最高藝術。遊戲將為玩者提供了極有挑戰性的人工智慧，讓玩者體會制敵、攻城略地、一統天下的快感，這種不一樣的感覺，您一玩便知。

遊戲可以在DOS與WIN 95之平台上進行，其完成度已有百分之九十以上，現在已在測試當中，各項後製作也在緊鑼密鼓的進行，是支持國產遊戲的玩家值得期待的作品。

秘寶就藏在這嗎？

遊戲界的巨人Sierra Online專訪之二

(Sierra Oakhurst、Sierra Northwest、Sierra Dynamix、Valve Entertainment)

▲這就是Sierra Oakhurst的外觀。當Sierra剛開始的時候總部就是位在這裡。沒想到幾年來已經發展成在多處都有辦公室的大型公司了。

◆採訪、報導 Article, Interview 莊振宇 Allen Cheng-Yu Chuang
◆記錄 Recording Benson Wu
◆攝影 Photographer Po Tsao
◆影像輸入 Image input Ali Han-Yu Chuang
◆特別感謝 Special Thanks Eric Twelker (Sierra Northwest) Christa Wendland (Sierra Dynamix) Monika Moulin (Sierra Oakhurst) All of the creative telents at Valve ,Sierra Oakhurst,Sierra Dynamix,and Sierra Northwest.
Also Al "more polygons than Lara Croft" Lowe

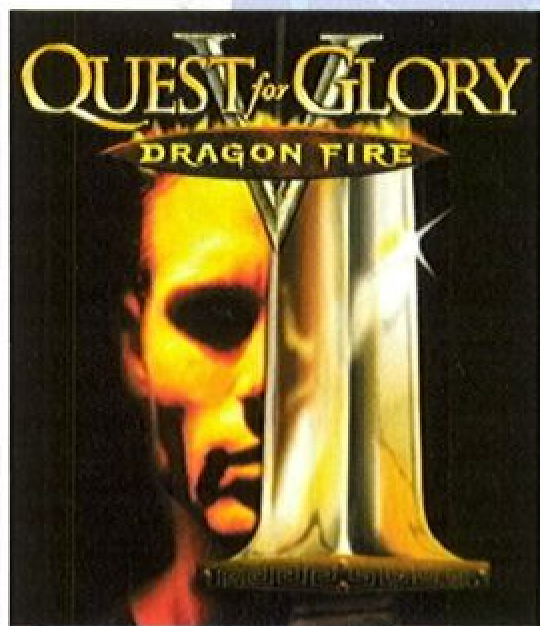
在這一期的報導中，筆者即將介紹數套遊戲。除了上期因稿擠而沒有登上的「幻想空間賭場」介紹以及幻想空間之父Al Lowe的訪問之外。筆者還將會報導前往Sierra Oakhurst設計部門的訪問以及許多由該部門所設計的遊戲。當然，筆者在西雅圖的時候也訪問了Sierra旗下的Valve Entertainment。他們所設計的Half Life相信是玩家們前所未見的第一人視角射擊遊戲。而筆者在Sierra Dynamix的時候看到的X Fighters飛行模擬遊戲筆者也會在這一期加以報導。

當筆者前往Sierra Oakhurst的一路上，發生了一件有趣的事。Sierra Oakhurst所在地是為於加州的Oakhurst。而當地就是位在Sierra山區的入口處，離三番市開車約四個小時的車程。當天，筆者一行從三番市一路開過去的時候，來到了一望無際的田野地帶。就是那種一眼看過去全都是田的地方。筆者想，嗯～這裡的風景實在是太漂亮了，於是筆者一行便將車開到路旁，準備照他個幾張相片。不料，筆者一行停在泥灘裡面，車子動彈不得，後來筆者一行下車想要將車子推出泥坑，卻又弄得滿腳底都是泥，越踩越後。也因爲這樣，當筆者一行到達Sierra Oakhurst的工作室時，全部看起來都跟神經病一樣。

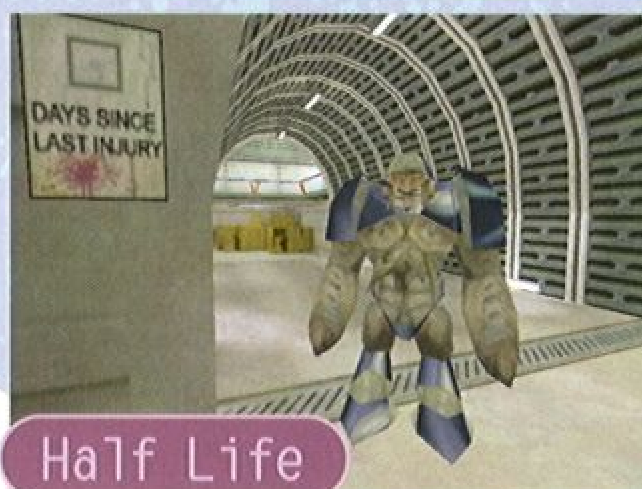
而筆者原本要在Sierra報導之三中爲各位玩家訪問Sierra旗下的另外兩個公司：Impression以及Papyrus。由於該兩家公司位於美國波士頓，因此有關的採訪將會在以後幾期爲各位報導。相信在幾個月內，應該會有本系列報導的第三部份。

幻想空間賭場

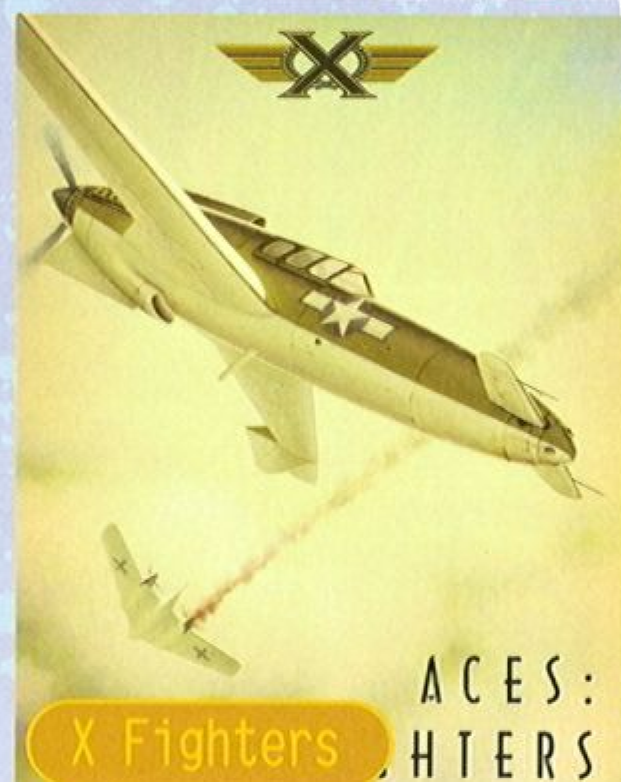
警察故事之SWAT2



英雄傳奇5代



Half Life



X Fighters

專訪幻想空間設計人
萊里之父：Al Lowe

幻想空間系列在遊戲界上一向相當的有名，因爲這一系列的遊戲在內容上相當的奇特：在遊戲的故事中運用了許多有關於“性”的玩笑，在題材上也一向與“性”有著相當大的關係。到底是何方神聖能夠設計出像這樣一系列的遊戲呢？筆者來到了Sierra Northwest的總公司相當榮幸的能夠訪問幻想空間系列幕後的創造者Al Lowe先生。

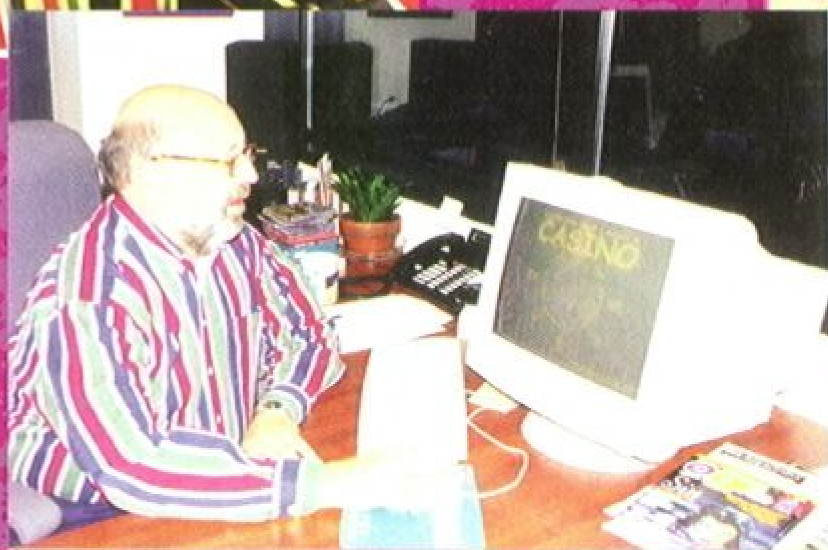
記者：除了剛剛您與筆者介紹的〝幻想空間賭場〞之外（筆者將在以下介紹），您是否還正在計畫設計其它的遊戲呢？

Al Lowe：當然有了，〝幻想空間八代〞現在正在初部的設計階段，目前計畫將會在1999年時正式推出。當然，這是一段相當長的時間，不過在這之前，玩家如果想念〝萊里〞的話，可以先玩玩〝幻想空間賭場〞。

記者：當你創造〝萊里〞這號人物的時候，你的靈感從何而來？

Al Lowe：我們的公關主任Eric Twelker就是我創造萊里的樣本（笑，在一旁的Eric也裝起了萊里著名的笑聲），當然我是開玩笑的，Eric好色的程度比起萊里還差得遠呢。不過，剛剛Eric學的笑聲一點也不像萊里，倒是很像卡通人物繁四(Beavis)。說眞的，天啊，已經好久了，大概也有十幾年了吧．．。十幾年前，當電腦軟體還處在所謂的黑暗時代時（也就是電腦遊戲還不多見的時候），有一套只有文字的冒險遊戲，叫做〝色情軟體〞(Soft Porn)，色情軟體是Sierra唯一推出沒有圖型的遊戲，其內容只有文字。當時，這套遊戲相當的熱門，賣得相當的好。那個時候全世界大概只有十萬臺的AppleII電腦，Sierra就賣掉了高達兩萬五千套的〝色情軟體〞。再想想，光是原版的遊戲就賣掉了兩萬五千套，那在市場上盜版的數量就一定是更加的驚人。總之，當時只要是有Apple II電腦的人，他就一定擁有一套Sierra推出的〝色情軟體〞。

▲其實筆者覺得，Al Lowe與他所創造的萊里在個性上倒是相當的相似。



▲Al Lowe正在展示即將推出的幻想空間賭場。

不過，就正在色情軟體賣得越來越好時，Sierra得到了迪斯耐卡通人物的設計版權。因此，在往後的幾年，Sierra就變成了華德迪斯奈軟體公司。想想，如果玩家們翻開Sierra的產品型錄，看到一頁廣告的是迪斯奈的軟體，另一頁卻是廣告〝色情軟體〞的廣告，這不是相當奇怪的事嗎？因此，Sierra決定停止販賣〝色情軟體〞，全力的設計迪斯奈的遊戲。

幾年後，當我與Roberta Williams完成設計國王密使三代後，我一直想要找尋新的遊戲設計點子。當時，我是國王密使三代的程式設計師，因此在設計結束後，我告訴Roberta，我們應該要來設計一套圖型的冒險遊戲。當時，我將多年沒玩的〝色情軟體〞拿出來，我當時想：天啊！這一套遊戲眞是爛，如果現在再拿出來賣的話，一定是一套也賣不出去。不過，我告訴Roberta，如果妳讓我設計一個圖型冒險遊戲，並且以〝色情軟體〞爲背景的話，我相信我能夠設計出一套相當好玩的遊戲。當時Roberta也認爲這是一個好主意，因此，幻想空間一代便誕生了。

基本上，在幻想空間中玩家們扮演的是一個跟不上時代的大爛人。無論是在穿著上，或只是與女人的關係上都相當的老套，在其它的方面也都相當的不對勁，這就是萊里。在當時，所有的電腦冒險遊戲都有著很嚴肅的名稱，例如〝國王密使〞(King's Quest：直譯爲「國王的旅程」)、以及各

種什麼〝龍〞啊、地下城等遊戲的名稱。因此，我覺得這一套新推出的遊戲一定要有相當好笑的名稱。我一開始認爲，Lounge Loser（酒吧裡的爛人）是一個相當有趣的遊戲名稱，因此，我們將一代命名爲Leisure Suit Larry in the Kingdom of Lounge Losers（直譯：穿西裝的萊里在爛人國度的故事），讓遊戲本身的名稱就開了遊戲主角一個玩笑。

記者：基本上，萊里是否與卡通人物「蹩四與大頭蛋」（Beavis & Butthead ）一樣，一天到晚就想要與女人做愛呢？

Al Lowe：是的，萊里的卻與蹩四與大頭蛋一樣，整天都在想女人。事實上，我認爲蹩四與大頭蛋其實就是萊里的翻版。啊！MTV侵犯了我的設計，偷了我的主意，應該要付給我權利金才對！（笑。筆者註：蹩四與大頭蛋是MTV的兩個卡通人物。他們是兩個高中生，頭腦相當的不清楚。他們喜歡整天看電視，而且隨時的都相想著要與女人做愛。）

記者：當你設計這麼多的幻想空間系列遊戲時，你是否會收到許多婦女團體、或者是宗教團體的信，指責你設計這種以〝性〞爲題材的遊戲是不道德的呢？

Al Lowe：當幻想空間一代推出時其銷售情況眞的是相當的慘，事實上，該套遊戲在推出後第一個月是Sierra有史以來銷售量最差的軟體。因此，當時我只好認爲我爲了設計該遊戲而花掉的五個月都是白費了。不過，後來我們發現，遊戲之所以賣不好的原因是因爲大部份的軟體零售店都沒有將該套遊戲擺在架子上，因爲他們對於遊戲的內容相當敏感，深怕擺出來會惹麻煩。因此，遊戲的頭一筆訂單數量相當的少。

過了幾個月後，市場上有一些玩家買了該套遊戲，覺得很好玩，因此口碑相傳，到後來大家都知道有這套遊戲。也因爲如此，零售店都漸漸的願意將遊戲拿出來賣。因此，幻想空間一代越到後來就越賣越多，一直賣了一年多。

後來，我們收到了一些信件，信件的內容大部份都提到我們設計幻想空間是不應該的，不過，負面的信件是極少數的。大部份的信件都是玩家們寄來的，叫我們把幻想空間設計的續集加入更多的異色成份。當我在設計幻想空間系列的遊戲時，我都會盡量的不要逾越一個人能夠忍受的界線。我要確定我設計的遊戲不會讓我自己愧於拿給我的少年孩子玩。因此，遊戲本身的內容可以說是都在一個提及異色，又不會令人反感的範圍之內。當然，我不會拿給我的小孫子玩，但是，我認爲十五、六歲的青年絕對是可以玩幻想空間系列遊戲的。反正十五、六歲的青年對〝性〞這回事已有相當的認知，我們電腦遊戲不設計，電影公司也會拍。

▲Al Lowe與筆者一行合照

▲很多的女性團體時常找Al Lowe的麻煩，指控他所設計的幻想空間系列是貶低女性的沙文主義產品。Al Lowe表示，會這麼說的人都是沒有玩過遊戲的人。事實上，在幻想空間中的女人都相當的聰明，比起男人都聰明，因此萊里時常都被這一些女人整得團團轉。幻想空間其實是一個貶低男人的產品。

爲了不要讓一些無聊份子說閒話，我們在幻想空間系列遊戲的盒子上印上了「未滿十八歲不準購買」的字樣，但是，我設計這一系列時，內容是爲十五歲以上的玩家設計。因此，玩家只要滿十五歲，就可以買這一套遊戲。

對於遊戲不良的內容來說，我覺得以「性」來開玩笑反而是沒什麼。我個人對於市面上推出許多的暴力遊戲反而感到反感，那一類的遊戲內容不外乎是殺、殺、殺。對我來說，那一些暴力遊戲反而比幻想空間裡的許多黃色玩笑要低級得多。以上就是我個人的看法。

記者：那麼婦女團體不會對於幻想空間裡面的女人角色感到反感嗎？

Al Lowe：其實，眞正會對幻想空間的內容提出抗議的婦女根本就是那些沒有玩過幻想空間的人。玩過幻想空間的玩家都會知道，幻想空間事實上是一套「反男性」的產品。在幻想空間裡面的女人事實上都比男人要有控制情況的能力、她們也比男人聰明、而且比男人們更有野心。換句話說，幻想空間裡面的女性角色比起男性角色要優良得多。

有時候，當我在一個遊戲展或者是遊戲設計師

會議的時候，都會有女人上前來批評我說：〝啊！你就是設計那個可惡的重男輕女遊戲的設計師！〞可是，每當這樣的情況發生時，我的身邊總是會有一些其她的女士幫我說話，維護我的〝名譽〞。她們都會建議批評的人將遊戲玩完。〝如果你眞正的去玩的話，妳一定會喜歡遊戲有趣的內容的。〞她們總是這麼說。

記者：除了萊里之外，你是否打算在幻想空間系列內再創造另一個人物呢？

Al Lowe：事實上，我曾經嘗試著要創造另一個人物。她就是性感貝蒂（Passionate Petty）。在遊戲中，我讓她愛上萊里，並且在往後的幾代中，都將她放在遊戲中。其中在五代玩家更可以貝蒂的角色來進行遊戲。不過，貝蒂並沒有引起許多的注意，無論是玩家們或者是雜誌的評論都似乎對於貝蒂沒有很大的反應，當然，也沒有負面的反應。因此，我決定讓貝蒂從幻想空間的故事中消失。直到現在，貝蒂很久都沒有出現了。不過，從貝蒂最後出現到現在已有一段時間，因此，我可能會在八代中再一次的嘗試讓貝蒂出現，希望這一次的反應會熱烈一點。也許，在八代中萊里會和貝蒂破鏡重圓吧！

記者：萊里的工作是什麼呢？

Al Lowe：他是一個「旅行的軟體推銷員」（也就是一邊到處旅行，一邊賣軟體），他到處旅行，所到之處，他就一間一間的敲門，推銷軟體給純眞無辜的年青女孩們，嘿嘿嘿嘿！（笑）

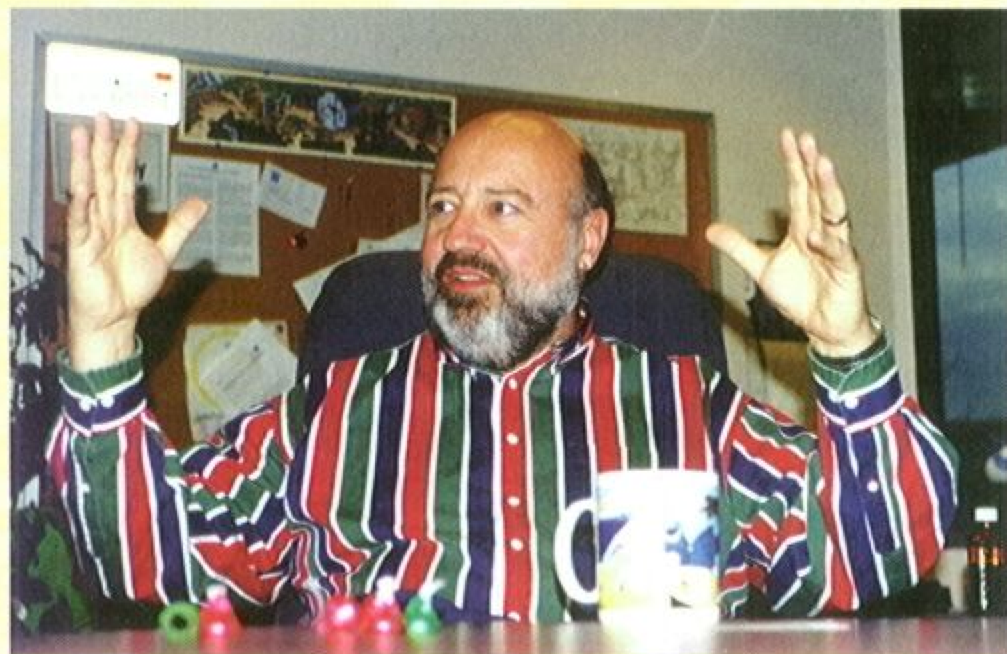
記者：那麼萊里的個性是何人的寫照呢？

Al Lowe：事實上，萊里完全是一個虛構的人物。當然，在Sierra裡面有很多人都不太正常，因此我們將所有Sierra員工不正常的一面都加起來，成品就是萊里。也因此，萊里是一個相當特別的角色，我想這也是爲什麼許多人都這麼喜歡萊里的原因。更因如此，我在遊戲的故事設計上可以有相當多的選擇而不受限制。

記者：看來，似乎〝爛人〞是目前大家都喜歡的角色，例如萊里、Homer Simpson、以及鱉四與大頭蛋等等的人物，你有什麼看法？

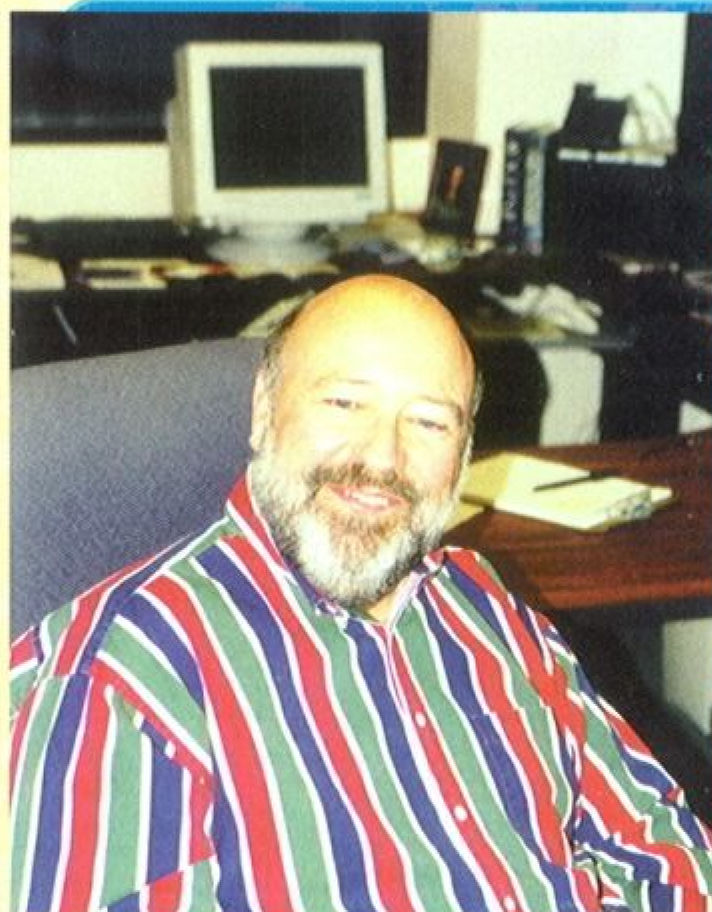
Al Lowe：我想，這一類的人物如果是在十年前一定不會受到歡迎。不過，現在的社會的確是對於爛人的角色有特別的喜愛。

記者：你認爲1里受歡迎的原因到底是什麼？



▲Al Lowe表示，下一代的幻想空間將會使用3D來作為遊戲的圖型。當然，在人物的構成上，會使用相當相當多的多邊型。〝你知道我們會將多邊型都放在那一個部位，我就不必說了。〞Al Lowe表示。

Al Lowe：當我設計這一套遊戲時，是八〇年代。我認爲，萊里之所以受歡迎的原因是因爲他並不是一個「英雄」。他不是一個在一個擁有邪惡巫師的世界、他不是在一個未知的星球試著要拯救宇宙。天啊！在八〇年代時幾乎所有的遊戲不是中世紀就是科幻爲背景。萊里的世界就是我們所在的世界，萊里所活的時代就是現在，不是中世紀、也不是遙遠的未來。在當時，根本就沒有遊戲是以〝現實世界〞爲背景。因此，我認爲幻想空間讓玩家能夠有歸屬感，讓玩家能夠在現實世界中作一些誇張



▼Al Lowe喜歡在遊戲中開玩笑，不過，他表示只不過他玩笑的題材都是與「性」有關，因此，時常給別人誤認為幻想空間是一個色情遊戲，其實不然。幻想空間的內容一點都不能算是限制級的。

▲設計幻想空間的Al Lowe，一眼看上去的確就是那種會設計出幻想空間的人。他談話相當的風趣，並且喜歡開大量的玩笑。

▲記者與Al Lowe侃侃而談時的情形。Al Lowe相當的有趣，與他談話事實上是一種享受。他時常會講得渾然忘我，肢體與言就會一併而出。

的事，是幻想空間系列成功的一大原因。

記者：可否告訴我們八代的故事？

Al Lowe：啊呀！現在就來挖八代的新聞，未免太早了吧！

記者：那八代會以3D的方式呈現嗎？

Al Lowe：當然，Sierra現在所有的冒險遊戲都是3D的，幻想空間八代當然也不例外。不過，我敢告訴你，幻想空間八代將會比所有其它的3D遊戲都更好玩。因爲，嘿嘿嘿！我們知道要將多邊型都放在什麼地方啦～！

記者：你的意思是，幻想空間八代中的女人看起來都會像蘿拉（Lara Croft）那樣？

Al Lowe：不不不，看起來與蘿拉將會大不相同。事實上，比起蘿拉還會多上十幾倍的多邊型，嘿嘿嘿（邪惡的笑聲！）。我想，幻想空間八代中的女人會爲3D再次設立一個〝新標準〞，遊戲的內容也會創立一個更新的〝低級〞標準…蘿拉算什麼？

讓我透露這個：玩家們！想像你們在3D遊戲中從來沒有看過的東西…噫噫噫！（更邪惡的笑聲！）

記者：看來現今的社會每天都更加的開放，你是否會在八代中將你設計遊戲時的道德標準稍加放鬆呢？

Al Lowe：我設計遊戲時，一向的目標就是將遊戲的內容設計成道德可以容忍範圍的極限而不予以逾越。設計色情媒體並不是我的興趣，而是設計幽默的遊戲。而我所謂的幽默就是在遊戲中開開黃色笑話等等的內容。如果設計色情媒體是我的興趣的話，我可能會比現在有錢。因此，你問我如果我會不會將遊戲設計的更低級？當然會！但是如果你問我是否會將遊戲設計的會顯露出一些在電腦遊戲中從來都沒有顯露出過的地方，我想是不會的。

喜歡一邊玩幻想空間，一邊性幻想的玩家們，讓我給你一個經告：那些女人只是電腦像素而已，根本不是眞的！如果玩家玩幻想空間是因爲這種目的的話，那我勸你還是去買一片色情錄影帶，看起來更順暢而且解像度也比較好。

記者：在幻想空間系列中有著許多有趣的玩笑，這一些玩笑的idea是如何誕生的呢？

Al Lowe：剛剛我們在講話時，不也是有說有笑的嗎？其實，當我們在設計遊戲時，遊戲的玩笑也是這樣誕生的。在我的辦公室裡面，有著一個相當大的白板，在這個白板上就是幻想空間的世界，所有的設定都將會在這白板上。當然，沒有一個電腦遊戲能夠代表一個完整的世界，因爲我們沒有那種科技可以讓電腦模擬整個世界。因此，我們在設計遊戲時只能夠設計一部份的世界而已。到底，我們要如何取捨一個世界才能夠讓遊戲的內容更加的有趣呢？要放入那一些人物呢？

在設遊戲之前，我都會將這一些基本的設定寫在白板上面。我也會創造許多的人物，將他們也寫在白板上。接著，就是有趣的步驟了。我每一個星期都會與遊戲的美工以及程式設計師開會，我們會討論在科技允許的範圍內，我們可以做到的事情。每一個場景的設定、每一個人物的設定都會被再三的討論。就在這一些討論之中，好笑的事情就會不經意的發生。這一些小組會議的主要目的就是讓大家都有發言的機會，讓大家把他們的構想都說出來。如果一個玩笑在小組會議中不能夠讓大家發笑的話，這一個玩笑就會被封殺出局。如果任何一個人的玩笑能夠引起全組的共鳴的話，

我們就有辦法將它安置在遊戲之中。

在七代中，有一個假陽具的人物。那一個假陽具人物並沒在原本的遊戲設定之中，直到遊戲推出的兩個月前，我們小組裡面的一個美工人員在閒暇之時畫了一個這樣的人物，貼在辦公室裡面。每一個看過的人都覺得那一個人物相當好笑，因此，我們決定將其放在遊戲裡面。在接下來的會議中，大家一致決定將好幾個假陽具放在船上的許多地方，並且讓玩家們一個一個的去找出來。因此，我們爲了那一個新的假陽具人物做了新的背景音樂以及新的圖型，並且放三十二個在遊戲裡面，因此「找假陽具」變成了七代中的一個小遊戲。而這一個小遊戲卻是在遊戲設計後期才加入的。

記者：除了萊里之外，你是否有創造其他人物的打算？

Al Lowe：其實我曾經創造過許多萊里以外的人物，像Torin's Passage就是一例。那一個遊戲是專門爲小孩子設計的，相當適合全家一起玩。另外一個我所設計的遊戲就是「多情藥師酷牛仔」，基本上，遊戲的故事是關於一個西部槍俠放棄槍而成爲一個藥師的人物，我也覺得那是一套有趣的遊戲。很多人都叫我設計該遊戲的續集，不過我認爲我已經將所有西部的題材都用完了。但是如果將該遊戲的主角拿來設計其它背景的冒險遊戲的話，倒是有一些可能。

記者：嗯！謝謝你今天接受我們的訪問，也感謝你有趣的談話內容。

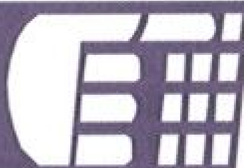
特別報導

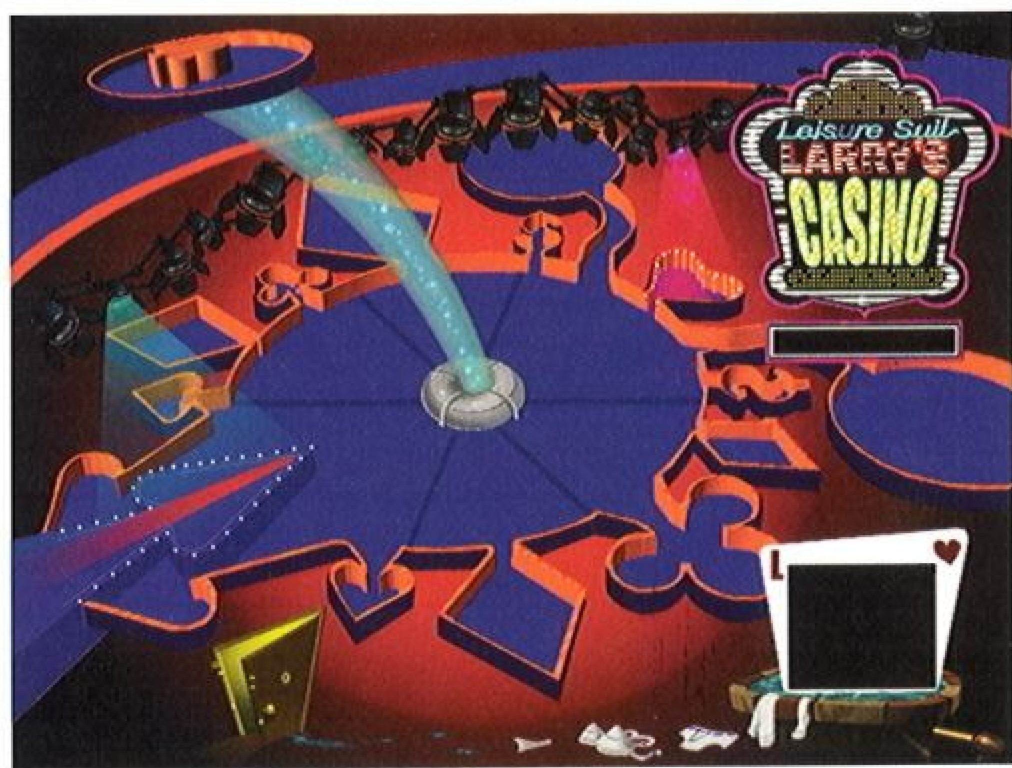
幻想空間賭場

(Leisure Suit Larry Casino)
(Sierra Northwest設計)

CUC Software在收購了Sierra、Blizzard等公司後，決定推出一個線上遊戲服務，名為WON（World Opponent Network，網址：http://www.won.net）。在這裡玩家不但可以找到其他的玩家一起進行CUC Software旗下的電腦遊戲，而且可以與其他的玩家聊天；當然，在這裡玩家不只能夠玩到多人對戰的電腦遊戲，也可以玩到一些專門為WON所設計的遊戲。以下介紹的「幻想空間賭場」，就是其中一套玩家們只能在WON上面玩到的遊戲。

色香俱全的萊里賭場

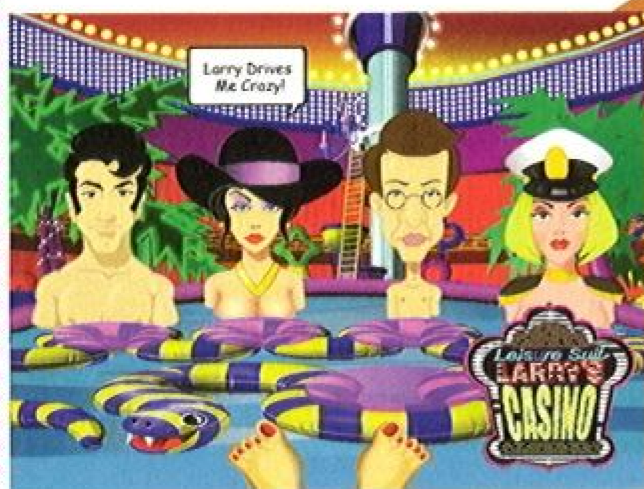




▲這就是遊戲的主畫面，在這裡，玩家可以看到各種不同的房間，每一個房間都代表著不同的賭局。

顧名思義，這是一套賭博的遊戲。不過，本遊戲與其它的賭博遊戲又大不相同。因為，遊戲裡面這一間賭場是由萊里（Larry）所開設的。大家都知道，幻想空間系列裡面的萊里相當好色，他的目標就是與所有看上的女人享受魚水之歡。不過大家所不知道的是，萊里生平的志願就是開一家賭場，但不是普通的賭場，而是經過萊里〝精心〞設計過的賭場。

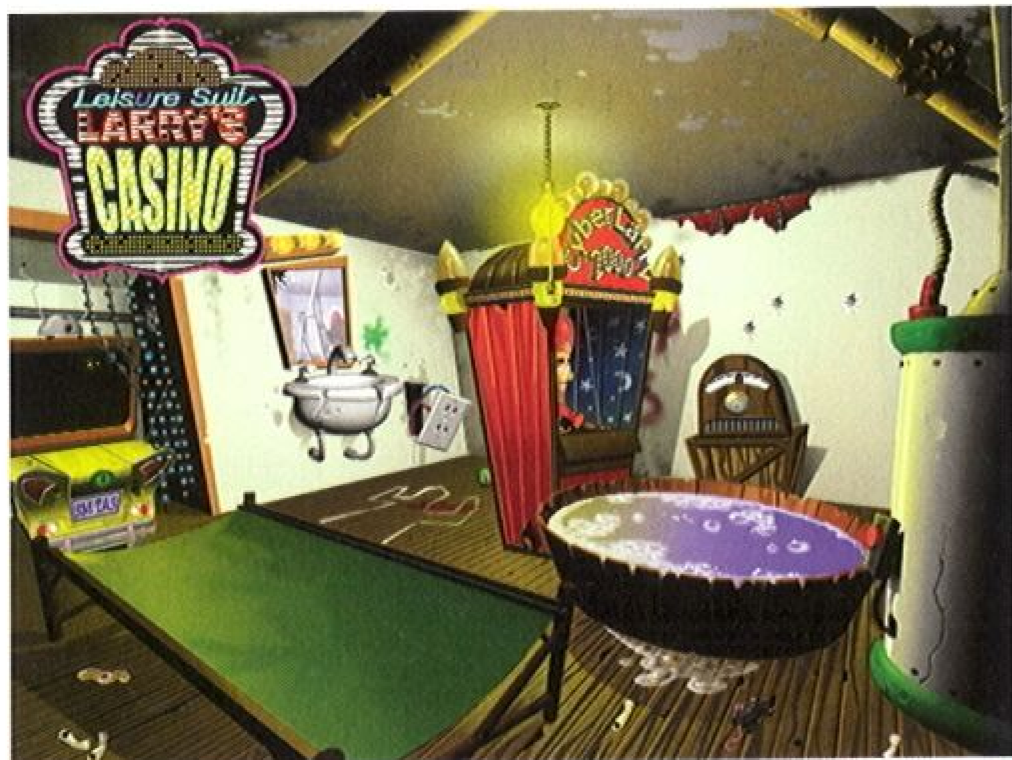
首先，要進入這一間賭場之前，所有的賭客不論男女都一定要將衣服脫光，然後，所有的賭桌都是設置在一個大型的浴缸中間；也就是說，所有的賭客都是一邊泡在熱水中，一邊賭錢。這也就是萊里的目的，因為他希望所有來到這一間賭場的女人，最好都一絲不掛。



這就是萊里夢想的賭場，所有的人都一絲不掛的泡在大型的澡池中享受賭博的樂趣。

電子旅館聊天室

在這一間賭場的樓上，是一間相當大型的旅館。當然這一間旅館也是由萊里所開。在遊戲的一開始，玩家將會有一千元美金的賭本來進行遊戲。由於一開始玩家沒有什麼錢，因此，玩家一開始所住的房間相當爛，是一間在地下室的三流房間；但



一開始的時候玩家經濟能力有限，因此只能住在像這樣的三流房間內。不過，等錢一多了，就可以升級到更豪華的房間。

是，玩家如果在賭場賺了錢，就可以升級到較好的房間。在這一個遊戲中，一共有十幾種不同等級的房間可以讓玩家們租用。

玩家們也許會認爲在遊戲中住什麼樣的房間，又有什麼意義呢？在幻想空間賭場中，玩家除了賭之外，還可以與其他上線的玩家交談。這時，玩家可以邀請對方到自己的房間裡面進行私人交談，就好像一個私人的聊天室一樣。當然，喜歡愛現的玩家，就可以想辦法租到最好的房間。

當然，如萊里之流所開的旅館，房間內當然少不了色情電視。不過，玩家是看不到什麼露骨的畫面的。

◀萊里算命機，只要投入硬幣，玩家就可以聽到各種不同的笑話。

▶正常的賭局看起來就像這樣，與一般的並沒有什麼不同。只不過是賭場的“氣氛”不同而已。

賭場的特色

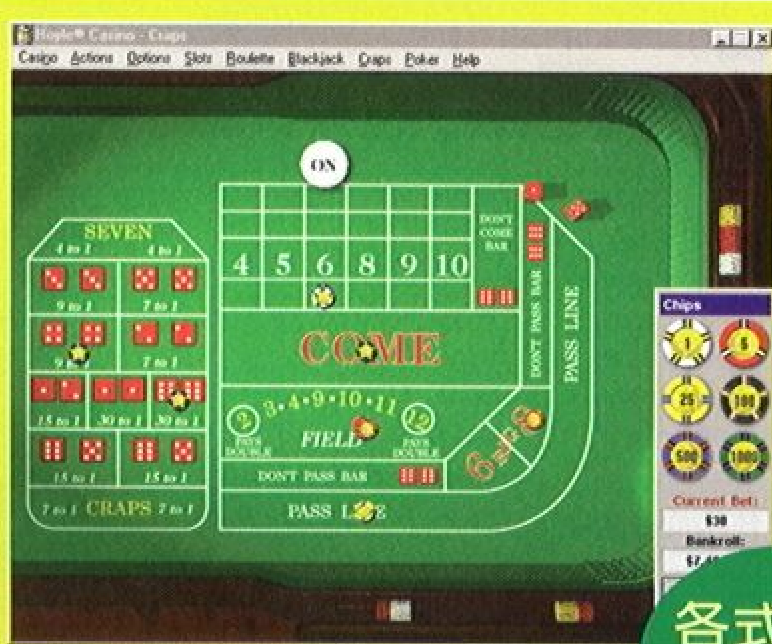
當然，在幻想空間賭場中，玩家們可以玩到一般賭場中所有的遊戲，如輪盤、二十一點、或是骰子等等的遊戲。不過，玩家在這邊也能夠玩到一些其它的地方玩不到的賭博遊戲。Sierra在遊戲中新設計了數種賭博遊戲，讓玩家們在玩本遊戲的時候，不會感覺到這一類的賭博遊戲都是千篇一律。

如果玩家在賭了幾場之後覺得無聊，不但可以到賭場的酒吧喝兩杯，還有另一個地方讓玩家們可以拜訪，就是「萊里算命機」。顧名思義，這是一臺以萊里爲造型的算命機器，玩家們只要將錢投入，這一個機器萊里就會爲玩家算命。但是，與其說這一臺是算命機，倒不如說是講笑話的機器。『大家都知道，幻想空間系列遊戲一向開很多的玩笑。』遊戲設計人Al Lowe表示：『因此在幻想空間賭場中，我們一樣會加入許多的笑話。而玩家們如果想聽這一些笑話，就可來到萊里算命機聽。』

在遊戲中，玩家可選擇幻想空間中的任何一個人物來進行遊戲。當然，無論玩家選那個角色，都得要脫得光光的，才能進入賭場之中，否則萊里這傢伙是不會讓你進去的。

目前市面上有許多的賭場遊戲，但是大部份卻都是千篇一律，相當地無聊；不過這一套使用幻想空間角色爲背景的賭場遊戲，則與其它的遊戲不同，它使用了許多幻想空間系列獨有的特色，使得遊戲玩起來更生動、更有趣。因此，玩家們應該要上http://www.won.net上面試一試這一套遊戲。

WON將會於四月一號開張，玩家們以後將可以在這上面玩更多的連線遊戲。



各式各樣的賭局

專訪Sierra旗下之Valve Entertainment及其遊戲Half Life

這次筆者到西雅圖訪問Sierra Northwest之時，順便也來到了Sierra旗下之一的設計小組：Valve Entertainment。這一個設計小組之所以特別是因爲下面所要介紹的這套使用了「雷神之鎚」引擎所設計的遊戲：Half Life。當雷神之鎚(Quake)推出的時候，很多人都認爲該套遊戲已經將其3D引擎的能力提升到了極限，在遊戲的內容上也發揮了其最大的效果。筆者一向也是這麼認爲，除非能夠也更新、更快速的3D引擎推出，否則的話這一類的遊戲眞可以說是發展到了極限。沒有想到，當筆者來到Valve Entertainment看過了這一套尙在設計中的Half Life讓筆者完全改觀。

雖然說Half Life是使用Quake引擎所設計，但是Valve Entertainment在引擎上做了相當多的改變，讓引擎能夠適合Half Life的遊戲內容，並且也能夠讓引擎本身的性能增強。許多Valve Entertainment在Quake引擎上面所增加的功能讓設計人員能夠在遊戲本身加入一些Quake裡面玩家們從來沒有看過新內容。

爲什麼Valve Entertainment決定要使用Quake引擎來作爲Half Life呢？玩家們要知道，當遊戲公司在設計一個遊戲時，成本的控制是相當重要的。當然，一間公司在設計一套遊戲時，多半的錢都花在科技的研究上，尤其是像Quake這樣的3D遊戲，大部份的遊戲設計成本都是花在3D引擎的發展上。

當大量的錢都花掉的時候，剩下來的前才能用在遊戲內容的設計上。當然，如果設計內容的錢少了，設計出來的遊戲鐵定是不好玩的。最明顯的例子就是許多電影授權的電腦遊戲。市面上有許多遊戲是由有名電影改編的，但是由於遊戲公司將大部份的錢都花在電影的授權金上，眞正用來設計遊戲的錢卻所剩無幾。因此，這一些遊戲的內容都很爛，看起來好像是隨便設計出來的。

“爲了要讓遊戲的內容更加的充實”，Valve Entertainment的老闆Gabe表示，“我們決定將大部份的資金都運用在設計遊戲的內容上。因此我們決定使用已經寫好的Quake引擎來製作遊戲。如此一來，我們旗下的設計師可以專心的花大部份的時間充實遊戲的內容。而程式設計師只要將Quake的引擎稍加增強，加入我們想要的功能就可以了。”

強大的光影處理效果

首先，Valve重新設計的Quake引擎（以下簡稱Half Life引擎）的動態光影功能相當強大。原本的Quake引擎在處理光影時所使用的方法是直接處理材質的顏色，也就是說，當光線照射到一個表面時，該表面的材質就會轉變亮度來表現光線的效果。但是，此種方法有一個相當大的缺點：原本應該是3D物件的光線變成了2D的平面效果。也就是說，光線在舊的Quake3D中並沒有量的特性，就算許多光線照射在一起也不會互相影響。而且，就算光線沒有照到的地方也不會有影子出現。

因爲如此，Half Life引擎在光影處理方面下了很大的功夫。動態光影以及質量光影效果讓遊戲的畫面更加的眞實。首先，在Half Life引擎裡面的光線都是3D物件，也就是說，光線在遊戲裡面具有質量，當光線照射出來後，它將會在每一個碰到的表面反射，直到光線本身的強度減低到一

Half Life的引擎有許多特點，其中透明材質的處理效果更是令人驚訝。玩家可以看到水中類似烏賊的敵人在水底的樣子。

個程度爲止。當不同顏色的光線照在一起時，在表面上也會產生不同顏色的光線。

在Half Life裡面，遊戲的引擎擁有將一個3D物件即時分解的功能，玩家可以看到圖中背後的水管會因為砲火的影響而斷裂。玻璃的破裂效果也是相當的真實。

當光線接觸到不同的表面時，反射回去的光線以及顏色也會有所改變。因此，隨著一個地方表面的不同，整個光線所產生的效果就會相當不一樣。因此，當光線照射到水面上、或者是光線照射過透明的表面時，都會產生相對應的效果。當然，當物件經過光源的時候，物件本身的表面材質也會反射光源的光線。也因此，被阻斷的光線部份投射到其它的表面上就會產生黑影的效果。

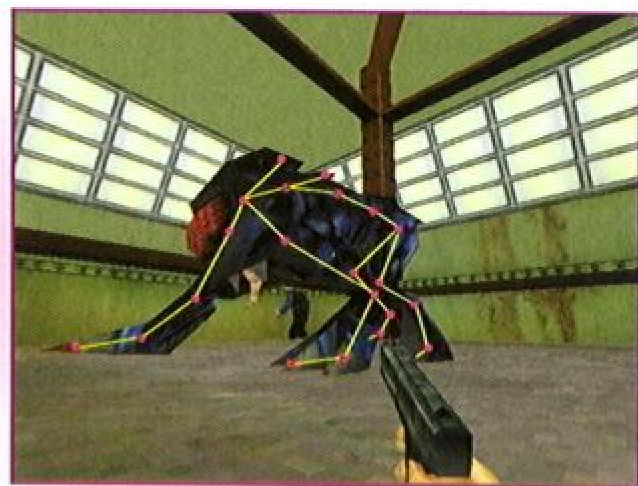
反射材質也是Half Life引擎的一項特別的效果。在Half Life中，許多地方都利用了這一種材質。鏡子就是一種最明顯的例子。反射材質的特性與鏡子一樣，會將周圍的材質都反射出來。玩家也許會問，鏡子在這種第一人視角的動作遊戲有什麼作用？據Half Life的製作人表示，在Half Life中，許多的轉角處都會有鏡子的存在，而這一些鏡子並不是因爲要擺好看的，而是要讓玩家可以觀察轉角彼端的情況。如果玩家想都不想就衝過轉角的話，下場一定是很慘的。

動態光影效過是Half Life的一大特點，玩家可以看到圖中的3D物件會因為光影而產生不同的顏色，也就是說，所有的3D物件都受到光影本身的影響，是一項相當難設計的功能。

Half Life裡的光線也可以以不同的形狀投射出來。巨型的光源在露天的背景時可以制造出天空的效果，這一種光源的特性是相當廣佈的。光線以全面性的方式投射在舞台上，而且亮度相當高，因此被照射或是反射到的物體都會產生高亮度的現像。另一種光源就是普通的光源，類似日光燈、或者是投射燈所發射出來的光源。這種光源雖然沒有前者有那樣高的量度，但是擴散性相當的強，因此既使不在光線的投射範圍內，其周圍的物件也會少許的被照亮。最後一種，就是像雷射那種有著很強集中性的光線。這一種光線相當的亮，但是有著很低的反射性，也不會照亮其它的物件。

Valve Entertainment新加入了這數種的光源效果可以讓設計師們在設計關卡時有著更多的選擇，玩家們在玩的時候也可以享受到更多種變化。

人物骨骼系統



如圖所示，Half Life裡面的每一個人物都擁有骨骼的架構。這樣一來，遊戲中的人物便可以以相當自然的動作來運動。

如果玩家們玩過Quake就知道，當玩家射中敵人時，敵人的全身都會震動，而不是只有被打到的部份而已。這是因爲，在Quake中的人物只有一體，不同的部份並沒有什麼分別。換句話說，Quake的人物並沒有關節，所以當他們被打中的時候，全身都會受到影響。一般照常理來說，當一個人物的手臂被擊中的時候，應該僅有手部會因子彈的力量而移動才對，因此，Quake裡面人物的反應並不眞實。

還有，當人物在走動的時候，玩家如果仔細看，就會發覺Quake裡面的人物在走動的時候腳都不會動。有就是說，他們都是用〝滑〞的移動。這種現象也是因爲當Quake引擎在處裡人物的時候是以一個物件來處理，並不是使用許多關節的方式來處理。玩家們可以發現，舊式的人物處理方法也著相當大的缺點。

有鑒於此，當Valve Entertainment程式設計師在增強Quake的引擎時，創造了一套新的人物處理方式。這一種新的處理方法利用生物骨骼關節的原理，配合力量反饋(Inverse Kinatics)的技術，創造出了驚人的人物動態效果。

首先，Half Life引擎在處理生物時並不是將其當作一個3D物件，而是一〝組〞3D物件。當遊戲的美工在設計人物的時候，都會先設計人物的骨骼。設計人員在創造骨骼架構的時候都會仔細的將所有的關節都會加以標示。接著，美工人員才會將人物的外型繪製上去，也就是加入〝肉〞的部份。最後，才會將皮膚的材質加入人物的3D模組之中。

與人類的骨骼一樣，當人物的某一部份受到外力的影響時，身體內部的每一個關節都會受到連鎖的影響而移動。直接受力的部份會有相當劇烈的移動，而當力量傳到其它的關節部份時，力量會漸漸

的減少，關節的移動也會越小。因此，當Half Life裡面的人物在走路的時候，玩家將可以看到人物腳部每一個細節的動作。從抬起左腳、向前移動、放下左腳…等等一連串的動作，都相當精細的表現出來。

當玩家開槍打中敵人的手臂時，玩家會發現只有敵人本身的手臂會因爲子彈的力量而移動，而肩膀也會因爲手臂的移動而有少許的動態。當然，Half Life的設計師在設計一個人物時，每一個關節也都會加入最大承受力量值。當一個人物的關節受到了超過所能承受的力量時，關節就會應生而斷。也就是說，在Half Life裡面玩家可以只瞄準敵人身體的某一部份攻擊，將敵人的手或是腳打斷，更增加了遊戲的趣味。

人物骨骼架構的設計可以讓遊戲的設計人員在處理人物動態時更加的容易。在以往如果要讓一個人物的動作看起來自然的話，設計人員都必須要小心的處理人物的每一個部份。使用新的架構，操作人物的動作就好像操作木偶那樣容易，設計人員只要處理幾個點的動態，其它的動作就會隨著移動。簡易的操作反而可以讓人物看起來更加的生動。

另外，當Valve Entertainment的設計師展示遊戲的〝分屍〞效果時，筆者眞是相當的震驚。當爆炸發生的時候，筆者可以看到人物的每一個關節都應聲而斷，然後不同的部份就會往不同的方向到處亂飛。屍塊砸到玻璃時，玻璃就會破掉，而砸到地面話是天花板時，屍塊就會黏在該處。相當的血腥，但是相當的過癮。相信喜歡動作遊戲的玩家會相當的喜歡這些特別的效果。

大量不同設計的敵人也是Half Life的一大特色。

在Half Life裡面，每一種敵人的特色、弱點、以及攻擊方式都大不相同。

筆者在試玩的時候曾遇到多種敵人相當的難纏，玩家要使用特別的技巧才能夠將他們解決。

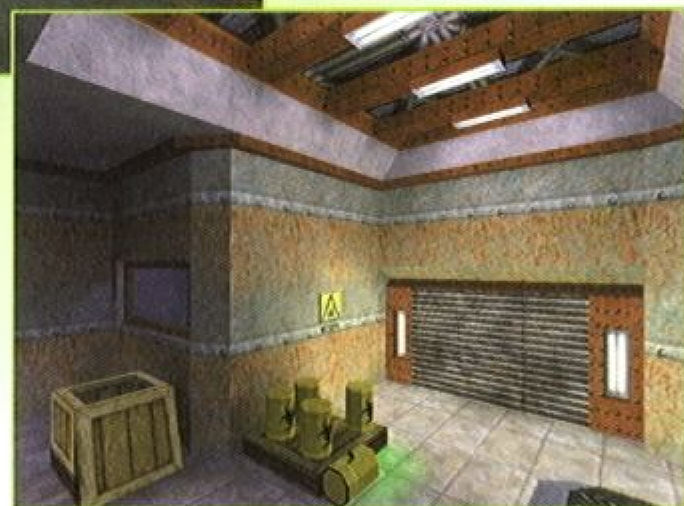
超級大型的遊戲關卡

在Half Life裡面，玩家們時常會看到許多相當大型而且覆雜的場景。原來的Quake引擎在場景的處理上有著相當的限制，除了場景尺寸不能太大之外，複雜度也不能夠太高，否則程式會有嚴重的延遲發生。相信玩家們都有玩過其他玩家們自製的遊戲關卡，有一些玩家設計出來的關卡太爲複雜，因此速度相當的慢。Valve Entertainment在設計Half Life的時候，有兩個目的。第一，他們希望能夠創造出相當廣大的場景。雖然說Quake本身擁有顯示大場景的功能，但是如果設計師設計了大型的場景，那麼系統本身就將不會有足夠的記憶體來處理關卡其餘的部份。第二，Valve 的人

員希望能夠設計出相當複雜的場景，複雜就代表著需要占用相當大量的記憶體，但是，卻可以讓一個場景看起來相當的漂亮。換句話說，如果

在Half Life中，所有的場景都是精心設計過的。

因此，玩家將可以在遊戲中看到相當覆雜的關卡設計。



不同的地方將有著不同的特色，玩家將不會像Quake那樣從頭玩到底都是一樣的景色。

Valve Entertainment的設計人員要達成上面兩個目標，每一個關卡就要設計的很小。

但是，小型的關卡會破壞遊戲的連續性，沒有幾分鐘遊戲就要轉換一次關卡是相當煩人的事。因此，Valve Entertainment的設計小組想出了一個特別的處理方法。首先，Half Life的程式設計師在Quake的引擎裡加入了一項可以讓程式在一個關卡執行時就一邊讀取下一個關卡的資料。而關卡的設計師在設計遊戲時就會將遊戲分為幾百個小關卡。在Half Life裡面，玩家將不會看到場景的轉變。事實上，在Half Life裡面玩家將會是一關玩到底，中間並不會有中斷的地方。

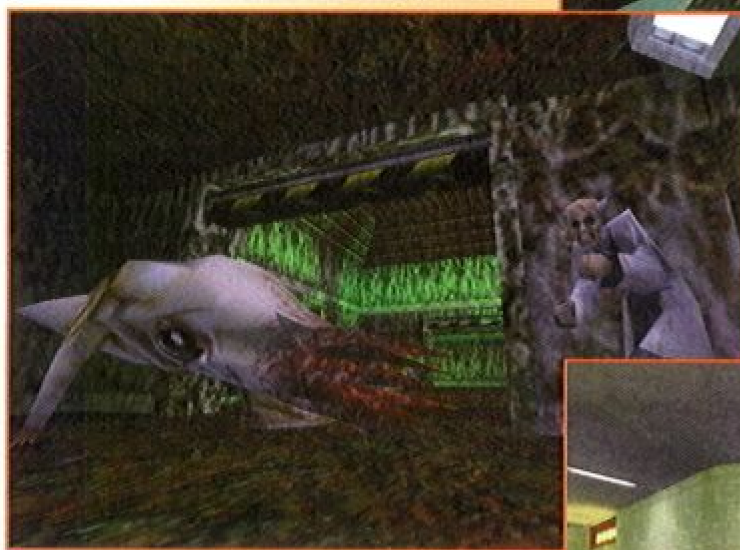
當Valve Entertainment的人員執行Half Life給筆者看的時候，常常會告訴筆者那一點是關卡區的分界點，但是，當主角走過去的時候，筆者根本感覺不到遊戲有任何的延遲。看起來就好像是電腦在瞬間就把下一個區域的資料讀入記憶體中一樣，相當的驚人。

精采的故事貫穿遊戲

138許多像Quake的遊戲都沒有故事可言，玩家只要打打殺殺就可以將整個遊戲結束。不過，Half Life的設計小組卻不認為一個遊戲可以沒有故事。因此，在Half Life裡面，整個遊戲都是由一個相當複雜的故事穿插而成的。每一個關卡、每一個舞台的角落、以及每一個時間，玩家都可以感受到遊戲故事的進行。

在Half Life中，玩家將不會感受到像Quake那樣無聊的感覺。Half Life的世界相當的熱鬧，在遊戲的背景中隨時都有很多事情在發生。例如，在剛開始的時候玩家將可以看到許多的研究人員在工作、所有的機器也在運作。玩家當然也可以看到許多的人偷懶，在餐廳裡面買飲料，或者是聊天。

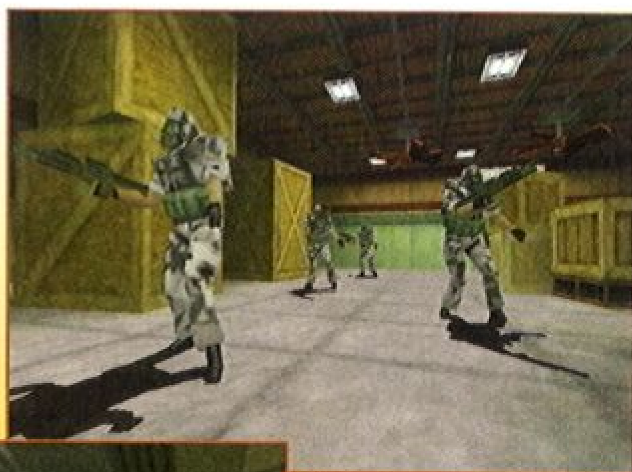
在Half Life中，玩家一邊進行遊戲，遊戲的故事也一邊正在進行。



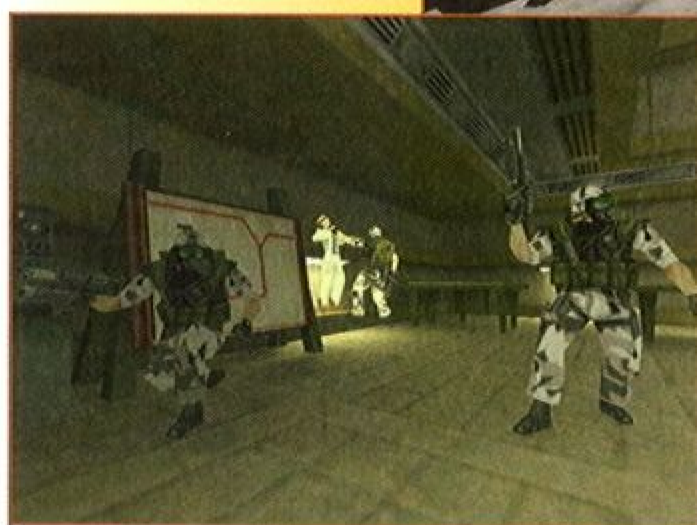
就如文中所說的，玩家可以看到很多不同的事同時在遊戲的的世界中發生。

許多預設的過場情節也會在玩家出現時發生。

當然，這只是遊戲一開始玩家會看到的場景。基本上，遊戲的故事是這樣的。玩家是一個所研究所的小研究人員，遊戲一開始的時候，玩家會從研究所的門口開始，一路的走進研究所的深處。在沿途上，玩家可以看到同事們的各種動態，相當的有趣。



當遊戲的主角犯下了“錯誤”之後，軍隊便會進入研究所中殺死所有的與這個研究有關的人。



因此，在遊戲中軍隊也是玩家的敵人之一，主角要想辦法不被軍隊殺死也是目的之一。

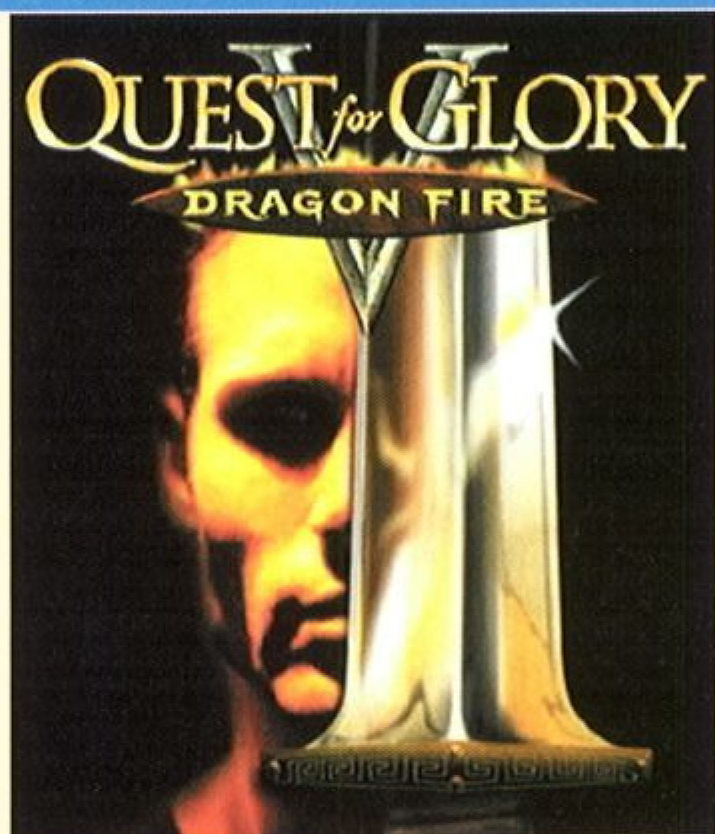
當然，當玩家走入研究所的中心時，故事就會急轉直下。主角在遊戲中會犯下一個致命的錯誤，導致整個研究所的人都死亡，或者是變成了殭屍。當然，由於這是主角的錯誤，因此主角必須要想辦法將這個錯誤更正。當然，冒險就此開始。

結論

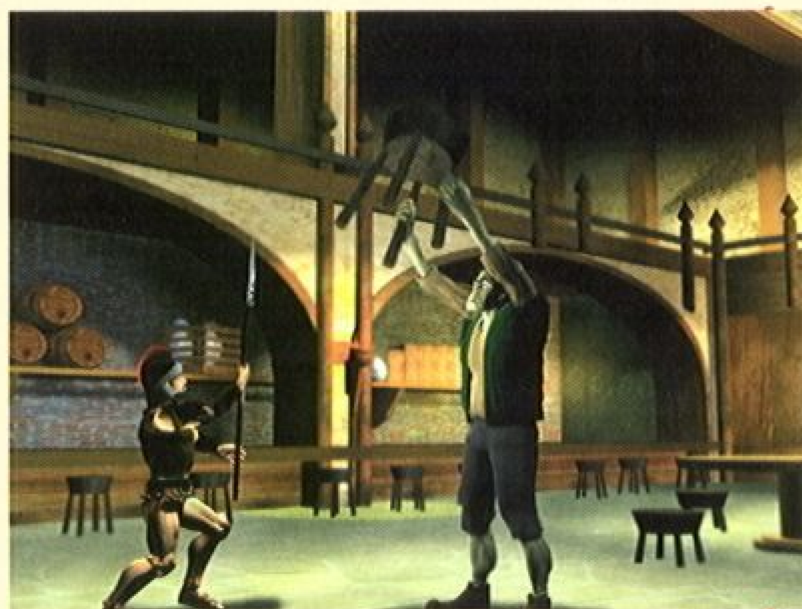
Half Life無論是在遊戲的內容上、或者是3D引擎的技術上都相當的先進。玩家不但可以享受到相當不同的遊戲內容，而且可以享受到目前市面上所有遊戲中最快的3D引擎。Valve Entertainment雖然是一家新的公司，但是他旗下的程式設計師都是有多年遊戲設計經驗的人、關卡設計師都是網路上面最有名的關卡設計人員、而Valve的老闆，則是前任的微軟多媒體部門的總經理。像這樣的陣容，設計出來的遊戲當然是不可小看的，敬請玩家期待。

特別報導

歷久不衰的英雄故事
英雄傳奇五代
【Sierra Oakhurst設計】



英雄傳奇系列，是Sierra歷來不衰的另一套系列。在數年未推出最新續集後，許多玩家都以為Sierra打算不再推出本遊戲的續集了。而網路上更傳言Sierra已經放棄了這一個系列。不過在造訪了Sierra Oakhurst 設計部門之後，筆者看到了最新的英雄傳奇系列：英雄傳奇五代：龍之火(Quest for Glory V：Dragon Fire)。這一套英雄傳奇系列最新的作品能夠讓玩家們再一次的扮演除暴安良的角色，並且享受在異域大陸的冒險的感受。



英雄傳奇基本上算是一套動作角色扮演遊戲加上一些冒險的成份。在五代中，玩家將會使用前幾代的人物繼續的進行這一系列的遊戲。玩家將可以在五代中從多種角色中選擇一種進行遊戲，玩家可以選擇的角色有武士、法師、或者是小偷，當玩家每一次選擇不同的角色進行遊戲時，遊戲故事的發展都會有些不同，因此英雄傳奇五代可以說是有著相當高的耐玩度。在五代中也有一個小秘密，就是如果玩家從一代就開始進行遊戲的話，玩家將可以在五代中選擇另一個叫作Paladin的秘密人物。因此，嚴格的說起來，玩家可以有四種不同的方法來玩這一套遊戲。

因為英雄傳說五代是一個角色扮演遊戲，因此遊戲中的主角有許多的屬性數值。其中最重要的就是體力以及智慧，而這一些屬性也會跟著主角的經驗而成長。當玩家使用一項武器時，只要長時間的鍛練，使用該武器的能力就會增加，而主角的體力也會跟著增加。也就是說，英雄傳奇五代是一個能夠讓玩家不斷增強主角能力的遊戲。

在五代一開始，遊戲主角將會從四代最後被傳送到一個法師的城堡開始，這一位法師叫作Erasmus。當主角被傳送到該處時，Erasmus 向主角解釋他之所以要將主角招喚過來的原因。在一個叫作Marete的島嶼王國上，其國王在首都Silmaria被暗殺了。由於先王並沒有任何的子嗣，因此他們決定要進行一連串的競賽來決定誰是新任的國王。不過，由於暗殺國王的人還沒有抓到，而且沒有人知道兇手是誰，或者是現在何處，不過，大家都認為國王之所以被暗殺只是一個大陰謀的一部份，因此，Erasmus將你招喚過來，想要拜託主角找出殺國王的兇手，並且調查何為幕後的陰謀。而如果要達成這一些目標，主角便必須加入「領導者的權力」競賽，也就是成為國王的競賽。

遊戲一開始時，玩家可以有兩個選擇。玩家可以選擇直接到Silmaria市。基本上，這裡是一個安全的地帶，但如果玩家想要鍛練自己，就得在市中心裡找人打架。或者，玩家可以選擇到Silmaria之外的島嶼上，而這一個地帶是一個危險地帶，因此玩家將會遇到許多的戰鬥，並且想辦法回到Silmaria市。因此，前者較適合初級的玩家進行，而後者則是給玩過前幾代英雄傳奇的玩家進行的模式。

當玩家來到Silmaria市時，街上有許多的人物都會認識主角，因為這一些遊戲中的角色都是在前幾代中出現過的人物。如果玩家們玩過前幾代的遊戲，將可以輕易的認出這一些人物來。不過，沒有玩過的玩家也不用擔心，因為遊戲的設計也考慮到了沒有玩過前面幾個系列的玩家。重點是，當主角來到Silmaria時，最重要的目的就是加入成為國王的競

賽。問題是，加入這一個競賽需要一筆爲數不小的報名費。因此，玩家必須要想辦法賺一些錢。

　　如果玩家是選擇扮演小偷的話，那賺錢則是一件相當容易的事，因爲在Silmaria有相當多可以下手的地方。如果玩家選擇武士的話，便可以與其他的人在競技場中格鬥贏錢。反正無論玩家選擇扮演什麼人物，在遊戲中遇到問題時，都會有不同的方法來解決問題。其實，筆者在訪問時就已經知道整個遊戲的故事以及如何的將遊戲全破，只不過爲了讓玩家們能夠在遊戲推出時可以好好的享受，因此不便在這裡將整個遊戲的故事透露給玩家們知道。

QUEST for GLORY V DRAGON FIRE 遊戲人物介紹

◆Elsa Von Spielburg

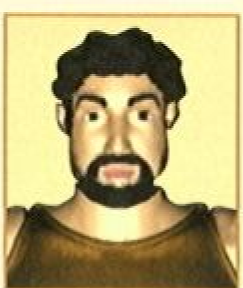
　　在前幾代時，主角就已經認得這一號人物了。雖然說主角在成爲國王的競賽中將會與她爲敵，但是主角仍舊是相當的崇拜以及尊敬她的。Elsa是一個相當有榮譽心以及誠實的人物，因此，在競賽中，主角將她視爲一個相當值得與其一戰的人物。在遊戲中，主角其實最想的就是能夠與其並肩作戰，共同的揭開即將要顛覆Silmaria的陰謀。

◆Erasmus

　　在Silmaria中，Erasmus是一個相當受人尊敬的巫師，他素有「巫師中的巫師」之美稱。在遊戲中，主角與其也算是認識多年的朋友，並且也對其無比的魔力相當的憬仰。不過，玩過前幾代英雄傳奇的玩家就知道，Erasmus這一個人很奇怪，他說的話時常讓人聽不懂，並且喜歡以謎語的方式來與其他的人溝通。但是，多年來他仍舊傳授了許多的魔法給主角知道。在五代中，Erasmus也將會給玩家許多的幫助。

◆Fenris

　　Fenris是一隻聰明無比的老鼠，並且是Erasmus的夥伴。當然Fenris也懂得一些法術，因此，當玩家取找Erasmus時，可千萬不要得罪他。



◆Magnum Opus

　　主角對於Magnum Opus的力量以及格鬥技巧相當的崇拜。事實上，主角是唯一一個崇拜Magnum Opus的人。在遊戲中，主角的戰鬥能力都是由其所傳授的。如果玩家在遊戲中想要增強自己的戰鬥能力，千萬不要忘了去找他。Magnum Opus也會教授玩家許多做人的大道理，但是，只要他一開始，就會講個沒完沒了，因此，如果玩家想要去找他，千萬要有花很窩時間的心理準備。

◆賣食物的Marrak Katta

　　在Silmaria中，有許多的地方都可以讓玩家休息。Marrak Katta的餐廳就是這樣的一個地方。Marrak與賣項鍊的Sarra Katta是夫妻，而且他的女兒Salla是個音樂家。因此，他們一家人都有不同的職業，在Silmaria也算是頗有影響力的一個家庭。玩家來到Silmaria時，一定不要忘記去Marrak Katta的餐廳，因爲他所賣的食物是一流的。

◆Rakeesh

　　雖然Rakeesh看起來像一隻野獸，但是在Silmaria裡玩家將不會遇到比他更好的人了。在許多的冒險中，Rakeesh一直都是主角的好夥伴，好教師。這一次主角在Silmaria的冒險，Rakeesh將也會再一次的幫助玩家度過難關。

◆音樂家Salla Katta

　　在Silmaria的市中心時常都有著相當熱鬧的氣氛，當然，街頭也時常有賣藝的人演奏音樂，更增添了許多的色彩。Salla Katta就是許多賣藝的音樂家之一，玩家可以停下來欣賞她的音樂，當然，玩家也可以試著與其談話。但是，Salla是一個相當安靜的人，她寧可以音樂來與他人溝通。

◆賣項鍊的Sarra Katta

　　如果玩家來到了Silmaria，如果不到Sarra Katta的店裡，就不算眞正的到過Silmaria。在Sarra Katta店裡所賣的珠寶都是由Sarra Katta親手所設計的。她是一個相當友善及親切的人，千萬不要忘了去找他。

　　目前來說，2D的遊戲在市場上可以說是已經無法生存下去了，而3D的遊戲在圖型上卻又無法達到2D那樣的精細度。因此，英雄傳奇五代的設計小組特別的發展出了一種方法來顯示遊戲的圖型。其實，這一種方法在世面上早已出現過，Apple所發展的Quick Time VR其實就是這一類的科技。也就是所謂的360 度攝影方式。這一種方法可以讓2D的圖片以3D的方式顯示在螢幕上面。

　　英雄傳奇五代中，大部份的場景當美工在繪製時，都會將該場景整個360度的景色都以高解像度的方式繪製在一張長型的圖片上。遊戲本身的顯示引擎在讀入這一張圖片時會經過特別的處理，將圖

片加以扭曲，兩邊拉長的方式製造出立體的效果。當玩家左右移動時，程式就會截取相對應的圖塊顯示，因此，如果不受程式限制的話，玩家可以左右的在整個場景中自由移動。

當主角向前或向後走時（也就是對著玩家走來或者是背對玩家向螢幕裡面走進去），程式就會使用向量放大或是向量縮小的方式來架構出攝影機視角推前及推後的效果。由於場景圖型在繪製時都是高解像度，因此就算向量放大畫面也不會出現粗糙的圖塊。使用這一種方法雖然讓畫面看起來相當的漂亮，但是美工人員在繪製圖型時可以就累了。

為什麼呢？讓筆者做一個比方：玩家如果拿一張相當長的圖畫紙，然後將其兩端黏起來，使其成為一個圓筒。從圓筒上方看下來，其圓心便是遊戲中攝影機所在之處，也就是玩家的視角。玩家在遊戲中的視角只有一個四方型的部份，因為電腦的螢幕是四方型的。如果說遊戲的美工要在場景上顯示一條直線，在繪製時卻不能畫一條直線，而得要會一條彎線。因為圓筒本身的弧度會讓原本畫出來的彎線變成直線、直線變成彎線。因此，當遊戲的美工在畫背景時，在比例上都要拿捏的精準，不然的話遊戲畫面顯示出來的物件都會歪七扭八的。

縱然如此，遊戲本身的畫面還是讓看的人有3D的錯覺。說起來很好笑，一般遊戲的3D引擎由於目前的3D技術還不是很好，因此常常在畫面移動的時候3D物件的邊緣會有圖像跳動的情況發生。由於許多3D遊戲都是這樣，因此，這一種現象普遍的成為一般人確定遊戲是否為3D顯示的方式。很巧的，英雄傳說五代使用2D向量圖型處理，也會產生圖象跳動的情況，尤其是在視角放大、縮小時更是清楚。因此，五代的圖型會給不知道的人一種3D顯示的錯覺。

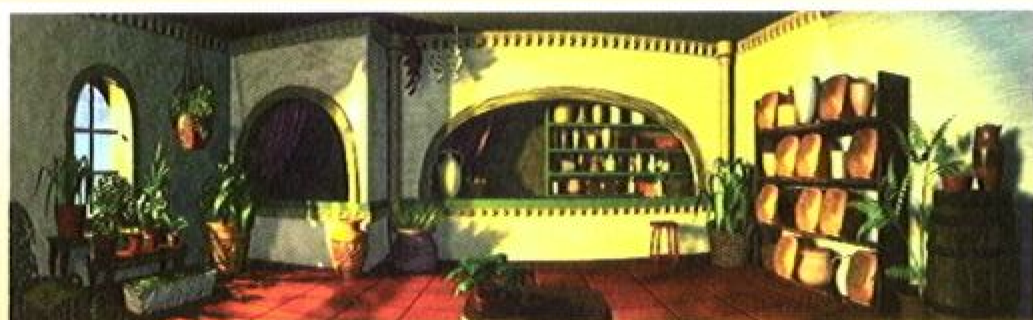
遊戲的場景當然也有晝夜的變化。在顯示上，遊戲的晝夜變化與其它遊戲一樣，只不過是將電腦的調色盤改變而已，不過，就算是這種簡單的功能設計小組也下了不少的功夫。玩家們如果玩過創世紀七代，就知道該遊戲的晝夜變化也是改變遊戲的調色盤罷了。不過，該遊戲似乎將調色盤改變得太徹底了一點，整個螢幕看起來就好像是將螢幕的亮度調低了一樣，連遊戲本身所顯示的訊息也變得很暗，令玩家不太容易看得見。更甭談創七的光影處理了，它只不過是將燈旁的一圈範圍內的圖型亮度調高而已。

“傳統改變調色盤的方法並不能使用在英雄傳奇五代上”，遊戲的製作人Jay Usher表示，“因為遊戲背景的美工在初期繪製時是使用3D繪圖工具所畫，因此，遊戲本身看起來是立體的，如果我們使用傳統的方法，勢必會讓遊戲的畫面看起來變得相當的不自然。”

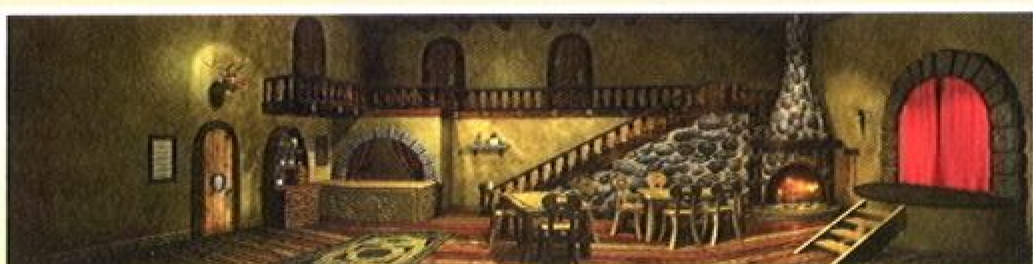
由於遊戲的畫面使用的是16 bit的高色差模式，因此當美工們在繪製畫面的時候會將顏色分成三系。當美工們在畫背景時，使用的都是第一系的顏色，但是只要預到晚上時，所有有光線的地方美工人員都會使用第二系的顏色將光影加上去。如此一來，當畫面在白天的模式時，程式只要將第一系及第二系的色盤都調成白天的色系，而晚上的時候只要將第一系的色盤調暗，然後改變第二系的色盤就可以製造出光影的效果。至於第三系的顏色，則是給遊戲的介面使用，以致於不會受到畫面改變色盤的影響。

由於這種特別的顯示方法，英雄傳奇五代可以貫徹其一貫傳統，以最漂亮的畫面顯示其圖型。說到場景的精細度之冠，英雄傳奇五代可以說是當之無愧。在遊戲中，玩家們可以穿梭於數十個場景之中，每一個遊戲的場景都是精心的設計過，不但在繪圖上下了許多的功夫，在場景的花樣上也各有其異。上面提到，英雄傳奇五代的背景音樂有著許多不同的方味，那就是因為遊戲中不同的場景在風味及特色上也大有不同。主角在遊戲中可以造訪許多不同的國度，每一個國度的風景、人文、氣候上都各有不同，玩家在遊戲中可以慢慢的體會。

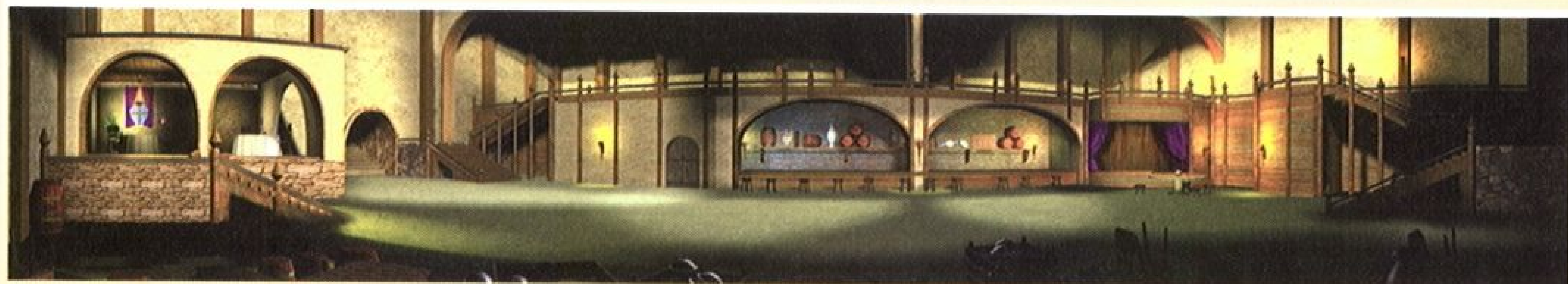
英雄傳奇五代與前幾代的遊戲一般，玩家都可以將前一代遊戲中主角的資料轉移到這一代的遊戲中。“當玩家們在玩前幾代的英雄傳奇時，玩到最後主角的屬性通常都訓練得很好”，遊戲設計人Jay Usher表示，“因此，很多的玩家都希望遊戲一開始能夠將前一代的人物資料轉移過來。應大家的要



▲南方小鎮的一間藥材行，玩家們可以在這裡添購旅途上所需的各種藥品。



▲英雄也是人，因此旅途勞頓便要加以息。玩家在遊戲中將會以多次造訪旅店的機會，在這邊玩家可以補充體力，也可以取得一些重要的資訊，更重要的是，舞臺上的表演也是不可錯過的特色。



▲在遊戲中，玩家將會時常來到這裡。這是遊戲中的一個酒吧，中間的廣場是所有的桌子、椅子、還有客人們所在的地方。由於酒吧中時常有打架情事發生，因此上述的所有物件將會以3D的方式擺在中間，這樣一來程式就可以自由的處理這一些活動物件了。玩家們如果要探聽消息，這一個酒吧就是最好的去處，許多消息靈通的人都在這邊聚集。如果玩家們想要提升自己的經驗值的話，到這裡來“找”麻煩也是個鍛練的好方法，不過，這一個遊戲的名稱是“英雄”傳奇，好像不是“流氓”傳奇，所以玩家還是不要隨便打人為妙。

▲這一個小鎮是一個漁港，玩家可以看到所有的建築物都是沿著海岸而建。玩家可以看到地圖的左方是通往大海的碼頭，玩家可以在這邊跳到水中，潛入海中又是另外一個世界。

▲這一個小鎮相當的獨特，它位在海外的一個孤島上，因此所有的建築都是逐岩而建。玩家也可以看到，這張圖片是還未經過遊戲程式處理的全景。在遊戲中，程式會將這一張圖扭曲，將其變成另一張圖那種樣子，如此圖型才會有立體的感覺。

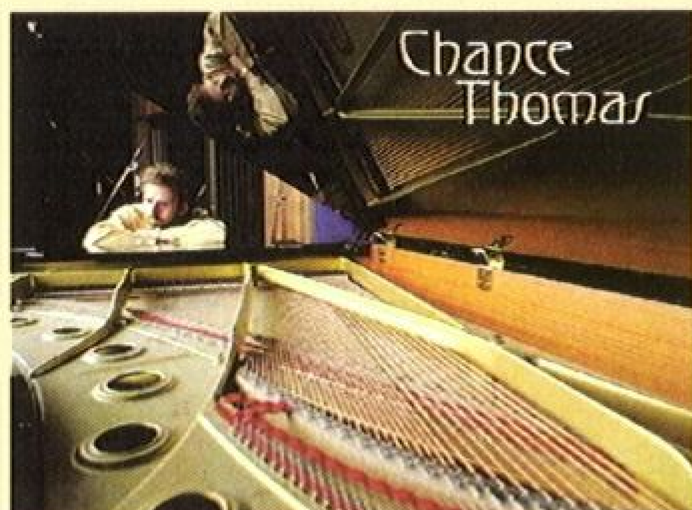
▲這張高解像度的圖型顯示出遊戲畫面的精細度。圖中的場景是一個小鎮的中心，在遊戲中這將會是一個相當熱鬧的地方，玩家將可以看到許多小販在街頭叫賣，以及許多村民人來人往的情況。

求，在英雄傳說五代中，遊戲將可以讀取前一代的存檔，讓玩家繼續使用同一個人物來進行遊戲。”

雖然說英雄傳奇五代可以載入前一代的人物屬性，但是沒有玩過前幾代的玩家也不要擔心。一般當玩家從頭開始進行遊戲時，遊戲的難度會隨著主角屬性的提升而增加，但是如果玩家由於載入前一代人物資料而一開始就有相當高的屬性，那麼遊戲難度將會在一開始就會變得很難。“英雄傳奇系列一向最注重的就是主角本身的鍛練”，遊戲故事設計人Lori Cole表示，“因此我們將會一直的在整個系列中讓玩家可以讀取前一代的人物資料。我們知道有許多玩家使用同一個人物，從一代開始一直玩到四代，已經將主角本身訓練的相當的強。這種做法的另一個好處就是讓玩家訓練主角變得有意義，因為他們將可以將訓練好的人物從下一代的遊戲中叫出來。”

Chance Thomas於1996年時加入了Sierra Oakhurst設計部門。他目前主要的工作就是替「英

特別報導



▲遊戲音樂作曲家Chance Thomas

雄傳說五代：龍之火」製作遊戲的音樂。雖然如此，一些Sierra Oakhurst部門正在設計中的遊戲，如「警察故事SWAT二代」以及Sierra的線上多人連線遊戲「Realm」的音樂也是由其所製作。在來到Sierra Oakhurst之前，Chance主要的工作就是替電影、廣告、以及電視節目製作背景音樂。他在娛樂界多年作曲的寶貴經驗使他成爲了一個相當有成就的作曲家，因此，Sierra特別以重金聘請，將他挖來成爲Sierra特約的作曲家。

在「英雄傳說五代：龍之火」中，玩家可以聽到一系列具有不同曲風的音樂。在遇到重要的事件或是場景時，Chance使用了管弦樂團的陣容演奏出類似電影配樂的那種震撼效果。當玩家在遊戲中來到了各種不同的大陸或是國度時，曲風也將隨之改變。Chance Thomas熟悉世界各國的音樂風格，在不同的場景中，他製作了許多擁有異國風味的音樂。有一些是以笛子徐徐的吹奏而編織出類似神秘東方的風味、另一些則是以輕快的打擊樂器合奏出如同地中海一般具有節奏感的樂曲。其它在遊戲中的背景音樂，Chance Thomas則是使用類似New Age般的曲風來製作。英雄傳說五代的音樂，水準與電影的原聲帶一般，具有將聽者帶入某一個境界的能力。

作曲家Chance Thomas的來頭可不小。所有娛樂界美國有名的榮譽，如艾美獎、Telly獎、以及Addy獎等等都盡括於其囊中。對Chance Thomas來說，拿取這一些榮譽是輕而易舉的事。在加入了Sierra之後，他一共得到了一個艾美獎、兩個Addy獎、以及三個Telly獎。“對我來說，這一些獎杯只不過是用來裝飾工作室的好東西”，Chance Thomas表示，“眞正令我高興的是這一些獎杯代表的是業界其它的同行對我的認同。”

在加入Sierra之前，Chance Thomas在鹽湖城(Salt Lake City)擁有一家音樂製作公司。當時他製作的音樂時常在電視上出現，例如麥當勞、Nissan汽車公司、以及救世軍的電視廣告配樂等等。除了作曲之外，Chance Thomas更是有著豐富的樂器演奏經驗。他曾經在127船次的加樂比海度假遊輪上、以及兩個滑雪度假村中表演。他更是美國猶他州所認可的鋼琴家。他也曾經爲許多的名人表演，如湯姆克魯斯、約翰屈伏特、布魯斯威利等。

Chance Thomas在大學的時候專攻音樂，所修過的課程包括樂理、音樂製作、音效處理、混音技巧、以及許多製作現代音樂所需要的技術。當他在大四的時候，他製作了一張專輯，是一張名爲“Take A Chance”的現代搖滾樂。當時當地的廣播電臺時常的撥放他的這張專輯，由於受到很大的歡迎，這一張專輯被拷貝了一千張，而且銷售一空。

“我們認爲，電腦遊戲的音樂也是相當重要的一環”，Sierra Oakhurst 公關部門主任 Monika Moulin 表示，“Chance Thomas 製作的音樂有著電影配樂的水準，我們也認爲遊戲的音樂也應該要有相同的水準。因此，Chance Thomas所製作的音樂可以說是英雄傳奇五代中的一大特色。”

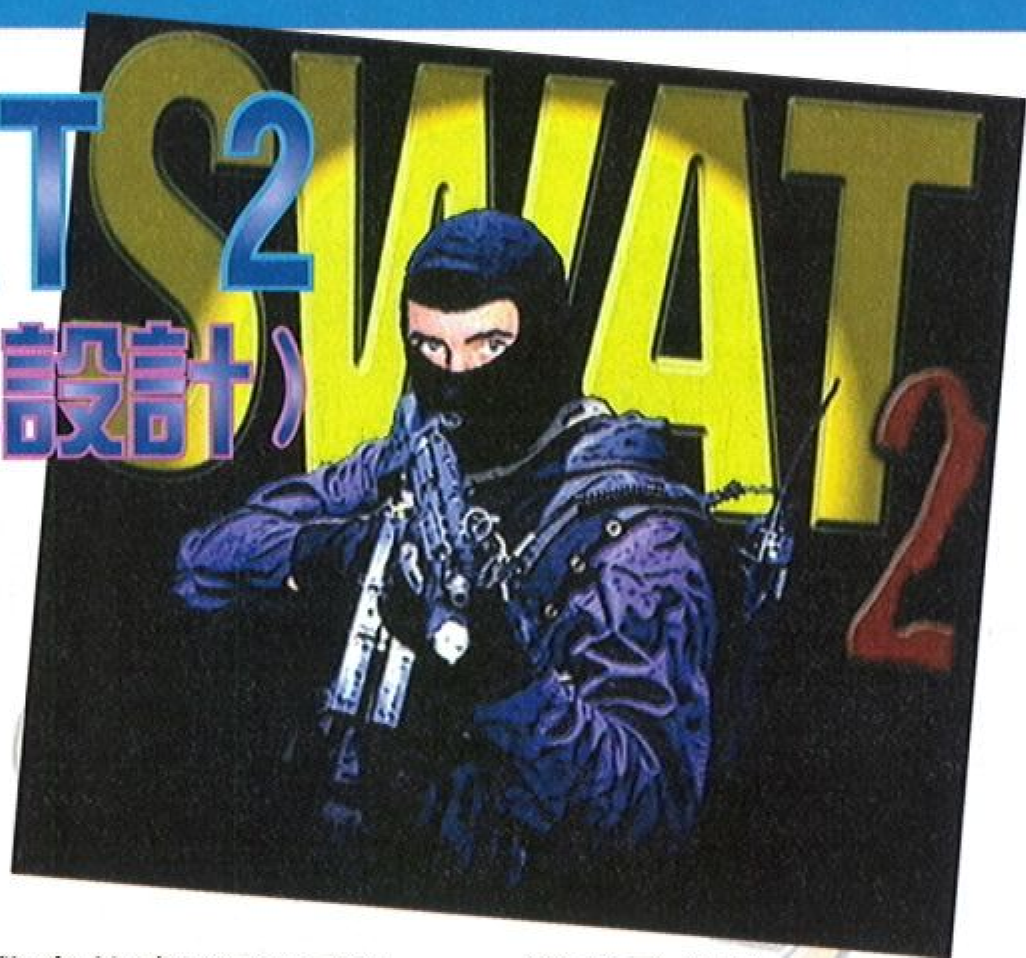
遊戲的音樂要底有多好呢？Sierra Oakhurst認爲由於五代中的音樂實在可以說是一大鉅作，因此，在遊戲還沒有推出，Sierra已經將遊戲中所有的音樂錄製成CD，以“遊戲原聲帶”的方式在市場上銷售。在英雄傳奇五代的音樂CD中，包含有遊戲的試玩版，讓玩家可以一邊享受美妙音樂之際，還能夠預先體驗遊戲的內容。“對於英雄傳說五代的音樂，我有著絕對的信心”，Chance Thomas表示，“因此，我們才推出原聲帶，讓玩家們不玩遊戲的時候也能夠聆聽。”

如果玩家們想要試聽一下遊戲的音樂的話，可以到Sierra的網頁上面下載MP3版本的遊戲音樂。如果玩家們想要購買這一張遊戲的原聲帶CD的話，也可以在Sierra的網頁上面以信用卡郵購。不過，筆者先強調遊戲推出後的CD是不能當音樂CD在唱機裡撥放的，因爲遊戲本身的音樂是壓縮後存在光碟上的，而不是以CD音源的方式儲存，所以遊戲的CD是不能用來聽音樂的喔。

英雄傳奇系列是Sierra設計許多的遊戲系列中擁有恆久歷史的鉅作，五代更是傳承了其優良的傳統，相信在推出之後，一定能夠帶給玩家許多的歡樂。希望玩家期待。

▲英雄傳奇五代的設計小組全員合照。

警察故事SWAT 2
(Sierra Oakhurst設計)



在美國歹徒的武器通常都是火力強大，一般的警察遇上了根本就不是他們的對手。有鑒於此，在十幾年前，美國加州的洛杉磯成立了一支特別的武裝行動小組，名爲SWAT。所謂的SWAT就是Special Weapon and Tactics的簡寫，也就是特別武裝戰略小組的縮寫。臺灣、香港等地也有這一類的小組，臺灣叫作霹靂小組、而香港則叫作飛虎隊。這一類的小組，在遇到一般警方解決不了的情況時就會出動，由於SWAT小組中每一個成員都受過了嚴格的戰術以及體能訓練，因此只要一出動，通常都能夠順利的化解危機。

Sierra爲了讓玩家能夠實際的體會成爲SWAT一員的感受，特別在兩年前推出了一套SWAT的模擬遊戲。SWAT一代主要是使用互動式電影作爲遊戲的介面，因此，雖然玩家們可以感受到像電影一般的臨場感，但是在戰略上卻感到不足。再說，由於互動式電影占用相當多的空間，因此一代雖然使用了數片光碟，但是卻只有三個任務，玩起來感到相當的無聊，與看一部電影沒有什麼差別。

許多的遊戲公司如果一套遊戲推出後不受歡迎，通常就不會繼續設計同一類的遊戲，更甭提推出該遊戲的續集了。不過，Sierra卻不是這樣的公司。“一代推出後，銷售量並沒有預期的好，因此，我們開始檢討一代失敗的原因”，Sierra Okahurst的公關主任Monica Moulin表示，“由於警察故事SWAT是Sierra總公司位於Oakhurst時所設計的，因此，這一套遊戲對Oakhurst設計部門的同事來說有相當的感情，因此，我們採取了全新的方式，以不同的角度來設計SWAT的模擬，相信，警察故事SWAT二代將會是一套令玩家們眼睛爲之一亮的產品。”

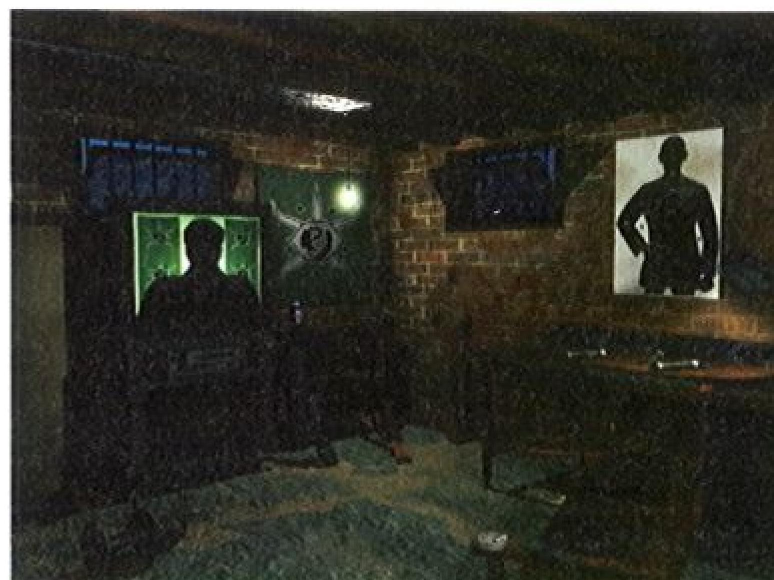
SWAT小組的指揮官正在與隊員們談論任務的簡報。遊戲中所有的過場動畫都是以3D動畫完成，玩家可看到，SWAT 2代的過場動畫畫質相當的高。

▲這是遊戲中一個場景的全圖，玩家可以發現，遊戲的美工其實是相當的精細。練習設擊是訓練中相當重要的一環。

的確，筆者看過了SWAT二代後，眼睛確實是爲之一亮。不過，不是因爲遊戲的圖型多麼華麗，而是遊戲的內容。Sierra Oakhurst 部門所設計的警察故事SWAT二代沒有令人驚訝的圖型，也沒有驚天動地的3D引擎，而是使用像暗黑破壞神那樣的2D引擎，採用 45度向下俯瞰的視角。不過，遊戲的內容卻是比一代要進步許多。首先，遊戲的戰略部份在二代中占了極大的份量，因爲，遊戲的進行方式是即時的，因此，戰略以及玩家的速度在本遊戲中占有相當重要的地位。

就如同其它的即時策略遊戲一般，在遊戲的一開始，玩家可以選擇要扮演那一方的首領。在SWAT二代中，玩家可以選擇成爲SWAT小組的指揮官，指揮旗下的幹員們對付歹徒、除暴安良。當然，玩家也可以選擇成爲地痞流氓的頭子，專門教唆黨羽們幹一些殺人、強銀行、或者是殺出警方圍補的勾當。Sierra Oakhurst這一種設計相當的妙，因爲，隨著玩家選擇陣營的不同，玩起來的感覺以及方法也

特別報導

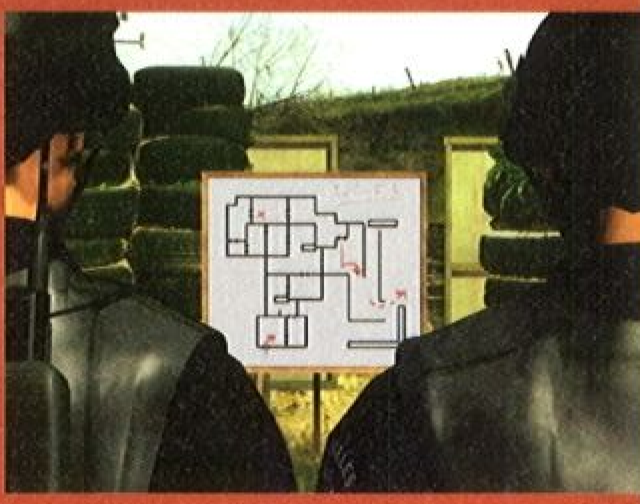


玩家如果是選擇扮演歹徒的話，這裡就是玩家們練習槍法的地方。在這一個地下室中，玩家可以訓練己方的黨羽，藉以提高以後強銀行的成功率。

全然不同。

當玩家選擇加入正義的一方時，進行任務就要顧慮到人民們的安全。在進行一個任務時，玩家不但一方面要能夠將所有的歹徒一網打盡，另一方面也要以無辜人民的生命爲重。也因此，遊戲的難度會略爲高些，在戰略上玩家也要多加思考。不過，SWAT所擁有的火力以及武器比起壞人們使用的要好上一些，因此，在火力方面選擇SWAT陣營是比較有優勢的。

相對的，如果玩家們選擇墮落於黑幫之中，那麼在進行一單案子的時候玩家們就可以毫無顧慮的咨意屠殺阻礙的人。沒有人性的見人就殺才是在黑幫中能夠步步高升的不二法門，因爲，老大們都是比較欣賞心腸狠、手段毒的角色。不過雖然以黑幫進行遊戲沒有人性上的羈絆，但是相對的，在火力上比起SWAT的隊員就差了一截。而且，由於黑幫中人人都是自顧不暇，因此玩家的黨羽可能會出現向SWAT投降的叛變情況，或者是爲了逃命而不聽命令的狀況發生。

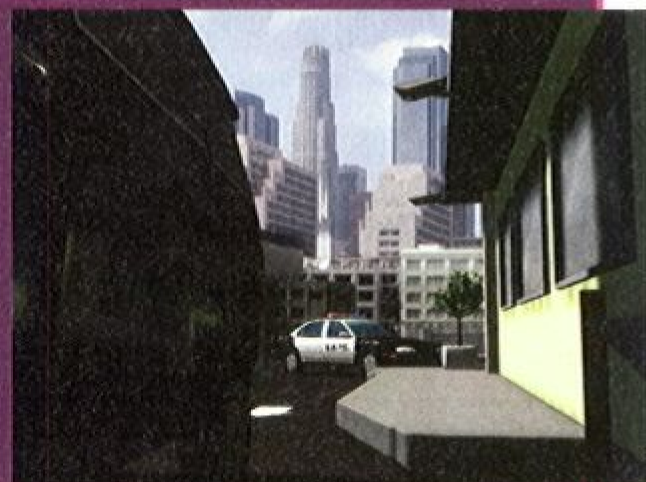


在一個任務開始之前，玩家都會接受一連串的任務指示。唯有每一個小隊都將所指示的目標完成才能達到任務的目的。

在選擇好了玩家想要加入的陣營之後，選購武器就是玩家下一個需要做的。玩家在遊戲的一開始會有一筆經費，玩家可以使用這一筆經費用來添購任務所需的武器或是器材。接著，根據以後任務的表現，玩家將會得到其它的金錢，用來添購更多的器材。SWAT小組在任務結束後，根據任務中的表現，上級會頒發一筆獎金。而黑幫的玩家們如果沒有錢的話，只要去搶銀行就可以得到一筆爲數不小的竊款。因此，對於黑幫來說，並不是每一個任務都會有錢拿。

這就是遊戲的標準介面，主要的畫面位於遊戲的左上方，在下面玩家可以看到其他隊員的頭像，在一旁玩家可以選擇一些可以使用的器材及動作。

二代中的遊戲玩起來與一代全然不同，遊戲是即時戰略類型。玩家在畫面上可以看到許多的小人物，這一些小人物有一些是敵人，其他的則是玩家可以操作的人員。遊戲的操作介面與其它的即時戰略遊戲差不多。玩家首先使用滑鼠來選擇所要下達命令的人員，接著，玩家可以移動該人物，或者是對其下達一連串的命令。由於畫面上所有的人物都時同時動作，而且許多不同的事件在遊戲中都會發生，因此，玩家們必需要仰賴快速的決斷才能夠達成遊戲任務的目標。



這是洛杉磯市中心的銀行發生搶案的一個任務，玩家可以看到警方已經將整個銀行層層的包圍住，等待SWAT小組到來進行侵入的任務。

筆者在Sierra Oakhurst設計部門試玩SWAT二代時，發現遊戲的內容相當的豐富。首先，筆者選擇的陣營是SWAT小組。當第一個任務開始時，筆者遇到的情況是一群匪徒侵入了一家銀行，並且挾持了數名人質。首先，筆者使用所謂的"Throw phone"的方式，也就是將一具可以與警方談判專家進行交談的電話送到匪徒的手中。第一次當筆者接近銀行門口時，不小心觸動了匪徒們所設定的詭雷，因此一位隊員就被炸得粉身碎骨，變成地上的一灘血漿，極其噁心。不過，遊戲的設計者Susan Frischer向筆者表示，這一些噁心的死亡動畫只不過是遊戲設計初期美工人員開玩笑放進去

的，等到遊戲要推出時，他們自然的會將這一些動畫換成比較老少咸宜一些。

在上一個行動失敗後，筆者決定再一次的挑戰

這一個任務，不過，這一次則採用不同的戰略。筆者首先命令所有的隊員將整個銀行包圍，接著，將煙霧彈投入銀行之中，並且趁敵人看不見的那一瞬間衝入銀行將敵人全部一次制服。不過，由於每一個遊戲中人物的動作都要由玩家自己分別下命令，因此，當SWAT隊員一起衝入銀行中時，筆者可眞是手忙腳亂，因爲筆者必需要向不同的隊員下達射擊那一個敵人的命令。至於一些逃到銀行外部的匪徒們，筆者則下令在外面埋伏的隊員上前將其逮捕，並且以在對面大樓屋頂上的狙擊手作其掩護。果不其然，歹徒詐降，從腰後掏出手槍

，只不過，他還來不及開火就被筆者安置的狙擊手一槍斃命，任務順利完成！

比起一代只有三個任務來說，二代的任務數量的卻是多了不少。每一個不同的陣營都有二十個任務可以讓玩家選擇，也就是說，整個遊戲一共有四十個任務可以玩。筆者覺得，警察故事SWAT二代的任務設計在創意上比起一代要好得許多。首先是地型的設計，在每一個不同的任務中，遊戲的場景地型都大不相同。玩家要能夠熟悉任務舞臺的地型，並且善加利用，才能夠在遊戲中占上風。

不過，在正式的任務開始之前，玩家必需要經過一連串的訓練任務，將一些基本的動作練熟。無論是SWAT隊或者是恐怖份子的任務，玩家都一定會經過某些程度的訓練。“我們要讓玩家能夠在眞正的任務開始之前能夠熟悉遊戲的操作”，遊戲設計人Oliver Brelsford表示，“玩家必須要學到一些特別的技巧才能夠成功的完成任務，否則當任務開始時如果玩家玩幾次都過不了，便會輕易的放棄了。”

在遊戲中，玩家將會有機會使用許多的武器及

▲這一個任務的背景是一間大學，玩家可以在畫面上看到，許多的SWAT小組的人員已經來到了現場。許多的學生以及教職員正在從建築裡逃出來，更有許多的歹徒也夾雜在其中。SWAT以及歹徒正在現場互相開火，玩家也可以看到許多SWAT小組丟出煙幕彈的煙霧。

器材，以下筆者將選幾種在遊戲中會出現的器材作一介紹。

▲.45口徑1911年政府制式手槍

▲雙向式無線通話器材

▲防衛科技第二十五號干擾器材：震撼彈

▶煙幕彈發射器

◀Super-90半自動衝鋒槍

▶Robar SR60 .308狙擊來福槍

◀Hecklerand Koch MP5九釐米自動機關槍

至於任務環境方面，則隨遊戲故事不同而異。遊戲中的第一個任務是在銀行中，在接下來的任務之中，玩家將可以有機會到其它的地方。例如摩天大樓的頂樓上面、富裕住宅區的平房之內、國際機場之中、或者是郊外的工廠中等等的地點。當遊戲設計師Susan Frischer將這一些遊戲中會出現的場景一一的展示給筆者看。雖然說這一些場景是2D圖像所拼湊出來的，但是Sierra Oakhurst的美工卻相當的注重場景的細節。因此，雖然遊戲的的圖型不是3D的，但是每一個場景都相當眞實的重新被塑造出來。

在每一個任務開始之前，都會有一段介紹任務的電影。這一些電影都是使用3D動畫顯示的，並不是由眞人所飾演。當筆者來到SWAT2小組的工作室時，設計小組給我看了幾段遊戲中的電影，這一些電影的確將任務的背景解釋的相當清楚，但是也相當的具有效果。其中有一段內容是夫妻吵架，當妻

子打算奪門而出時，丈夫拿著槍追了出來。「給我回來！臭婊子！」他叫道，接著便開了幾槍，並且將其妻子抓了回去。在這一個任務中，玩家的目的就是要將丈夫制住，並且營救在屋內的妻子及小孩。

另外一段電影是發生在一個辦公室內，一個蒙面人來到公司的櫃台，要求與公司的主管說話。櫃臺小姐告訴蒙面人他沒有與其約時間，不能與其談話。這時，蒙面人拿出一把槍來，指著小姐。這一個任務一樣是要玩家解決人質被挾持的情況。筆者之所以覺得這一些電影很好笑是因爲電影中的歹徒都相當的愛說髒話，可是說髒話的語氣卻有不太自然，因此聽起還相當的有〝笑〞果，希望在遊戲正式推出時這一些語音能夠由專業的配音師來配製。

▲這裡是洛杉磯國際機場，就像終極警探第二集一樣，許多的恐怖份子侵入了機場，並且將其控制。玩家必須要在最短的時間之內，將所有的恐怖份子制住，不然飛安將會受到威脅。

有時候，當歹徒將自己困在屋子裡面時，玩家便可以使用〝破門而入〞的方式快速的攻入屋子裡面。SWAT小組具有如圖中一般的坦克，可以將一般房屋的牆撞出一個大洞來，在遊戲中是一個相當有用的工具。

資源管理也是本遊戲相當重要的一環，玩家必須要想辦法讓自己的隊員能夠在屬性上增強，也要能夠讓自己隊中使用的軍火不斷的增強。因此，在遊戲進行之前，玩家要能夠仔細的計畫任務的行動，並且管理隊伍的狀況。如果玩家只是在遊戲中一味的像無頭蒼蠅一樣毫無計畫，保證沒有幾個任務就會全軍覆沒。

暗殺重要官員的任務是壞人陣營當中的一個初期的任務。

在遊戲的眞實度以及臨場感方面，Sierra Oakhurst設計部們的SWAT2小組也盡量的讓玩家能夠感受到在現場的感覺。當任務進行時，玩家可以聽到歹徒叫囂的聲音，也可以聽到人質呼救的聲音。當然，玩家也能夠聽到己方隊員互相在無線電上連絡的語音。另外，各種爆炸聲、槍聲、以及遊戲其它的臨場音效都相當的眞實，可以讓玩家有身歷其境的感覺。

歹徒在郊外的儲油槽進行破壞，在這一個任務中玩家要進行炸彈拆除的工作，並且要小心不要遭到歹徒的攻擊。

玩家在組織自己的隊伍時，可以從許多不同的人員中挑選。如果玩家選擇的是SWAT小組的話，電腦會顯示出每一個警員的資料以及其背景、功績、等等的資料。如果玩家選的是恐怖份子的陣營的話，電腦則會顯示所有人員的〝前科〞。好玩的是，電腦也會顯示出這一些隊員的照片。SWAT隊員的照片是眞正的洛杉磯SWAT小組隊員的照片，而恐怖份子的照片則全部都是設計小組裡的人員。

〝我們設計小組裡面的人員都是好人〞，遊戲設計師Susan Frischer表示，〝因此，我們的照片用來作爲遊戲中的恐怖份子照片實在是很好笑，因爲

我們看起來都不夠邪惡。不過，感謝我們小組裡美工人員驚人的功力，將我們這一些看起來善良無辜的照片全部處裡，變成了看起來十惡不赦的大魔頭。"

遊戲裡面兩邊的陣營都有100個人員讓玩家們選擇。每一位不同的人物都有著不同的屬性。在SWAT隊員方面，玩家可以看到每一位隊員所專精的技巧。而恐怖份子方面，玩家則可以知道某一人使用不同武器的開火準確度、徒手搏擊的能力、以及速度等等的數值。

每一個SWAT隊員在專精一項技能時，就會收到該項技能的證書。在遊戲中，玩家可以專精於各種不同的專長，例如領導技能、狙擊技能、爆破技能、醫護技能、或者是警犬技能。每一位隊員只要完成某一專長的訓練，就能夠得到結業證書。

不過，恐怖份子則無法得到專門技能的結業業書，因爲世界上沒有任何一個地方專門訓練恐怖份子並發給證書。不過，恐怖份子卻可以得到私人方面的武器訓練。例如徒手戰鬥、手榴彈的使用方法、炸彈安裝、以及陷阱設立等等的技術。

如果玩家想讓隊伍中某一個隊員的技術增強的話，玩家可以將該名隊員送去參加專門的訓練。不過，訓練一名隊員必須要花上不少的金錢，而且，這一名隊員在往後的幾個任務中都不能夠供玩家使喚。不過，等到該名隊員訓練完畢後，他將會成爲更加厲害的角色，讓玩家任務進行的成功率大大增加。

遊戲的音樂採用的是數位音源，因此，無論玩家有什麼樣的音效卡，都可以享受到遊戲中充滿動作感的音樂。在警察故事SWAT2代裡，Sierra Oakhurst設計小組設計了十數條不同的音樂，在遊戲中不同的時候撥放。遊戲的音樂全部都是由艾美獎音樂得主也就是Sierra Oakhurst設計小組的音樂設計師所作，因此，比起其它的遊戲，SWAT二代的音樂有著其它遊戲所沒有的水準。

▲圖中的超商遭到歹圖搶劫放火，玩家可以看到SWAT小組隊員從東邊慢慢的接近，準備進行突擊。

除了室外的任務之外，遊戲中也有在室內進行的任務。這兩種任務進行的方式大不相同，玩起來的感覺也不一樣。當玩家進行室外的任務時，主要的目的是將敵人包圍，因此，遊戲進行的方式比較是全面性的圍捕。不過，當任務的背景是室內時，玩家就必須將隊伍分成數個小隊，以打游擊戰的方式進行遊戲。

當玩家的隊員進入屋內時，建築物的內部就會顯示出來。玩家可以看到，歹徒們已經完全的將這間商店控制住了。

遊戲的介面是普通視窗的顯示介面，也就是說，如果玩家的畫面解像度高，畫面地圖的顯示範圍也就會變大。至於遊戲的操作方法則是與動員終極令相差不多。玩家可以選擇一個隊員下達命令，也可以使用滑鼠拖曳的方式選擇一整隊的人員下達同一個命令。筆者在玩過幾次，將操作都練熟後，發現SWAT2所需要的技巧相當的多，是一個具有高策略的電腦遊戲。

本遊戲的一大特色就是多人連線的功能。玩家們可以經由各種不同的連線方式與其他人進行對戰的遊戲。兩邊的玩家都可以同時選擇同一陣營或者是以不同的陣營來進行遊戲。當然，本遊戲也可以經由Sierra本身的多人連線服務SIGS來進行多人遊戲。SWAT二代可以支援高達四人同時連線進行遊戲。玩家們可以進行合作模式，同時一起進行一個任務，或者是進行對戰，兩邊互相撕殺的遊戲。玩家可以在遊戲中所有的任務中選出其中一個舞臺來進行多人連線的遊戲，或者是從22個專門爲多人連線所設計的地圖中選出一個來作爲多人連線的戰場。

隨著遊戲而來的另一樣小禮物就是遊戲的地圖編輯器。雖然說這一個地圖編輯器沒有任務編輯的功能，也就是說玩家將無法設定一個特別的情況，但是，玩家卻可以使用這一個地圖編輯器來建造一個大型的舞臺以進行多人對戰。這一個地圖編輯器使用方法相當的簡單，玩家只要使用滑鼠，將選用的地圖物件放在地圖上面就可以了，與玩拼圖一樣的容易。

SWAT2代是一套相當不錯的遊戲，與其前身一代完全不同。相信推出後，玩家們應該會相當喜歡這套遊戲的。

特別報導

X Fighters (Sierra Dynamix)

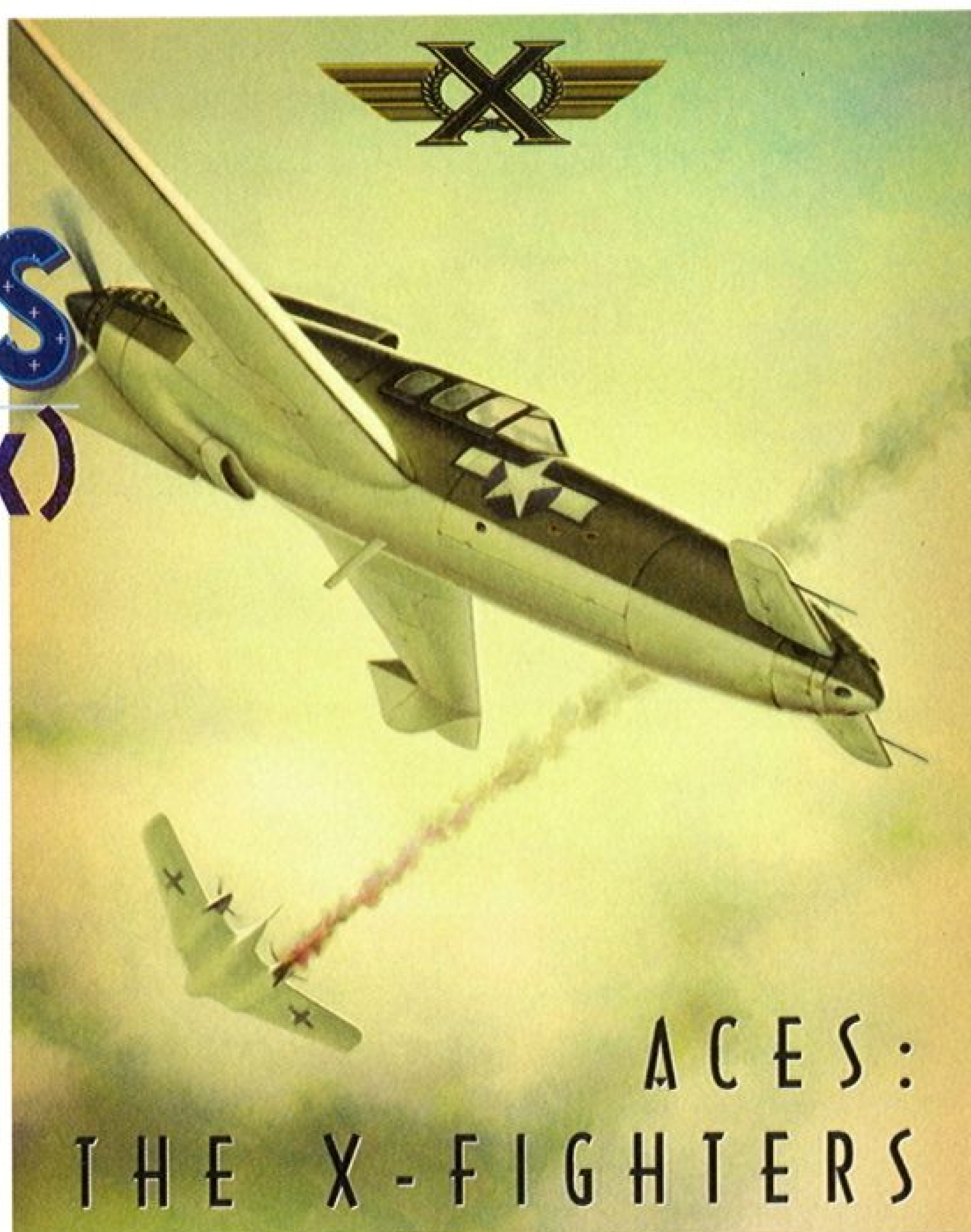
基本上，這套由Dynamix所設計即將推出的飛行模擬遊戲X Fighters與市面上其它的飛行模擬遊戲大不相同。X Fighters著重的背景是世界大戰時的歐洲，而遊戲的重點則是讓玩家體會到當時歐洲在航天技術方面的轉變。玩家在遊戲中可以駕駛在世界大戰中曾經出現過的飛機，玩家也可以駕駛那些只生產過測試機，但從來都沒有眞正推出過的飛機。這一套遊戲在任務與任務之間是有時間性的，也就是說，玩家越玩到後其的任務，航天科技也就更加的進步，因此玩家所可以使用的飛機以及其零件就會越來越精良。這一項功能是其它飛行模擬遊戲所沒有的。

許多的飛行模擬遊戲相當著重歷史的準確度，那一個飛行員在那一個特定的時間擊落的幾架飛機？那一個中隊在某一個時刻在那一個基地？這一些歷史的細節雖然讓喜歡研究這方面的玩家有著另類的參考資料，但是卻侷限了遊戲的自由度以及玩家的想像空間。Dynamix的X Fighters給予玩家一個準確的時代、背景、以及機械，但是遊戲的歷史則是由玩家們自己去創造。也就是說，玩家可以隨意的用任何方式進行遊戲，而不須要受到眞正歷史的限制。在X Fighters中，如果玩家玩得好，德國也有可能是世界大戰的贏家喔。

X Fighters營造出相當好的二次世界大戰風味，這張發黃的海報就是一例。

X Fighters的遊戲介面在設計上盡量的給玩家1940年那個時代的感覺。Dynamix設計小組使用了當時戰爭時的宣傳海報、戰爭時的照片、以及文宣等等的眞實題材，經過處裡後放置在遊戲中各處作爲背景或者是介面的美工圖型。此舉產生出來的效果相當的不錯，在進入遊戲時可以讓玩家馬上的感受到40年代的風味。

歐洲在世界大戰時航天技術的進步可以說是一日千里，每一天都有不同的零件或是機組被發明出來。在X Fighters中，一項特別的功能就是玩家可以自由的組裝或是改造遊戲中的任何一架飛機。依改造方式的不同，飛機的性能可以相差甚遠。玩家可以依照任務的性質，改變飛機的特性，這在遊戲中也是相當重要的。



在遊戲中，玩家可以選擇許多不同的人物作為自己要扮演的主角。在這一個選單中，玩家可以檢視每一個人的資料。

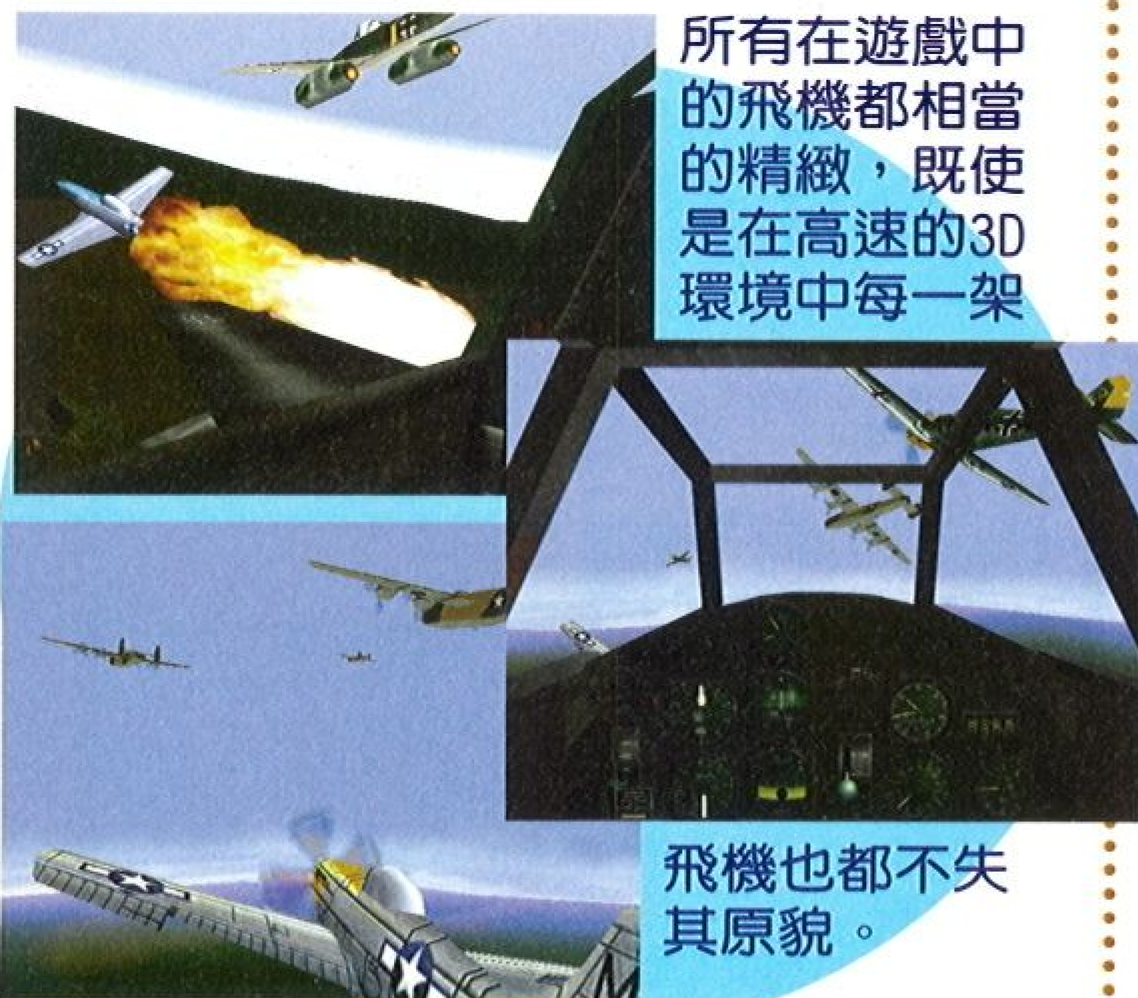
當然，X Fighters也支援多人連線對戰功能。當玩家進行多人連線時，改造飛機的功能則是更加重要的一環。玩家可以使用在單人模式中取的得的零件以及飛機進行組裝，當然，依照每一個人單人模式遊戲進度的不同，所可以使用的材料也相差很多。如果一個玩家剛開始玩就遇到已經幾乎將所有的任務都完成的玩家，那是必輸無疑的，因爲後者的科技比起前者的要進步太多了。因此，在進行多人連線之前，玩家最好先將單人遊戲玩熟，取得較進步的科技，方才與他人對戰。

在X Fighters中，玩家不但是飛行員，而且是

當玩家在組裝飛機時，可以有各種不同的零件使用。在圖中是一系列玩家可以在遊戲中選擇的引擎組件。

一個飛機工程師。在遊戲中，戰鬥需要的飛機在組裝上會因為當時的技術、人工、以及材料的好壞等原因而有快慢的不同。玩家的目的是在扮演飛行員的時候將技術練好，擊落越多的敵人越好。但是當玩家扮眼工程師的時候，其任務就是以現險的資源設計出一架最好的飛機。比起飛行員來說，工程師的任務似乎比較困難。

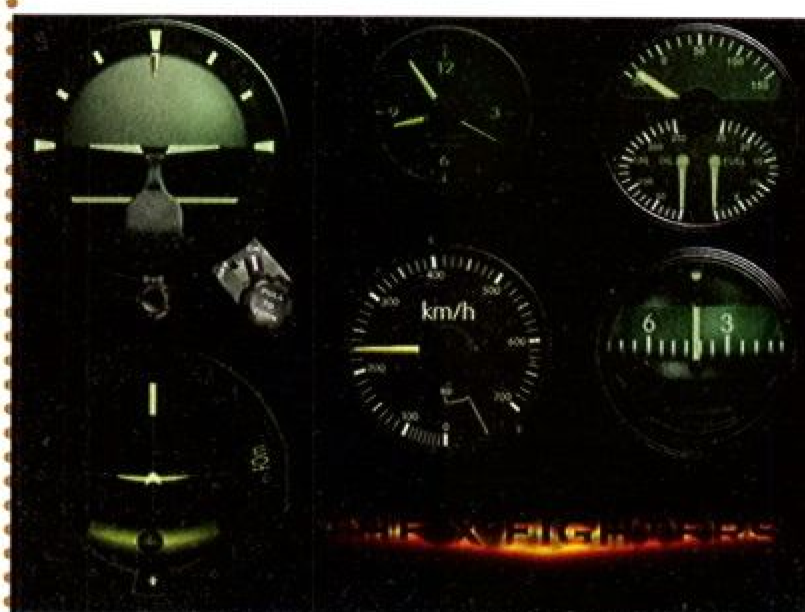
在3D引擎方面，X Fighters的引擎也不是蓋的。在遊戲中，所有的飛機以及地面單位都是使用3D Studio MAX 所繪。在效果上以及精細度上都相當的驚人。Dynamix一向在3D引擎方面就相當的著名，X Fighters使用的3D引擎就是Dynamix最新設計的3-Space 引擎。3-Space 引擎是 Dyanmix為了尚未推出的遊戲Earth Siege 3:Star Siege所設計的，但是，由於該套引擎相當的強，因此Sierra也決定使用該引擎設計另一套遊戲〝國王密使八〞。不同的是，由於X Fighters是一套飛行遊戲，因此X Fighters的設計小組使用的是專門為飛型遊戲所設計的增強版3-Space 引擎。



所有在遊戲中的飛機都相當的精緻，既使是在高速的3D環境中每一架飛機也都不失其原貌。

使用3-Space 意味著美工們可以使用較多的多邊型來建造3D物件，而越多的多邊型就代表著越細膩的圖型。據X Fighters設計小組的美工表示，通常他們在使用3D Studio MAX時所繪的3D圖型都不需要刻意的去減少多邊型的數目，大部分的時候都是只要畫好了之後直接就可以放入遊戲之中。遊戲中的飛機在設計時完全是仿照小組所收集到的資料以及照片，因此在外型上相當的精準。

〝X Fighters遊戲飛機的駕駛艙是我看過遊戲裡面最精細的〞，X Fighters的製作人表示，駕駛艙裡面的儀表版都是仿照眞品所繪。玩家們要知道，X Fighters裡面許多的飛機從來都沒有大量生產過，大部份更是只有一臺樣品機被製造出來而已。既使如此，我們還是想辦法找到了這些飛機的照片以及其儀表版的照片。事實上，整個遊戲裡面的飛機只有一架的我們找不到儀表版的照片。



在X Fighters中，玩家將可以看到最真實的飛艙儀表板。

筆者不是飛機的高手，因此儀表版是否與原機一樣，筆者不得而知。但是，筆者可以看到的是，遊戲中飛機的儀表版在設計上的確相當的用心。一般的飛行遊戲雖然是3D的，但是座艙裡面的儀表卻是2D的圖型。在X Fighters中，所有的儀表但是3D圖型，因此當玩家在移動飛機時，座艙裡的儀表會受到光線以及影子的影響，相當的眞實。更重要的一點是，遊戲中所有的儀表都是有用的，每一個都會動，不像很多飛行遊戲的儀表只是裝飾品而已。

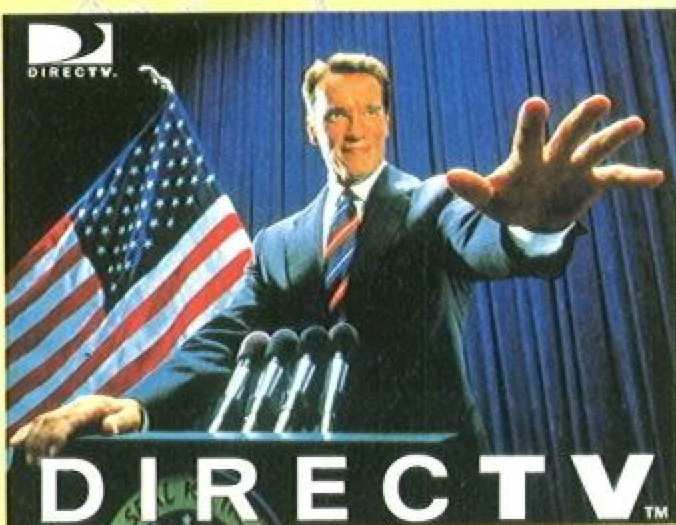
X Fighters原本是97年聖誕節要推出的，但是由於當時Dynamix正趕著推出Pro Pilot以及紅爵士二代，因此整個X Fighters的設計人員都被各小組借走了。不過，據X Fighters的製作人表示，由於這樣，X Fighters的推出日期被延後了一年，不過也卻因為如此，設計小組有了更多的時間來將遊戲設計的更精良。相信當這套遊戲推出時，一定會讓玩家們大吃一驚！

將敵人擊落是多麼快樂的一件事啊。

98' 東京春季電玩秀 搶鮮熱報

／軟世直飛東京記者 劉小葵

你知道東京街頭與街上年輕人流行些什麼嗎？談話中不帶個〝超〞字就不夠炫，手頭上沒有帶支〝攜帶電話〞就不夠酷。長到臀部的包包、帶辮子的毛帽、Daks的格子圍巾（一定要在脖子上打個結）；滿街挑染過的馬桶蓋頭、牛角辮子頭，猛一看到處都是翻版的反町隆史、木村拓哉、安室奈美惠和廣末涼子；高挑帥氣的男生穿著滑板鞋、小腿不再蘿蔔的女生踩著嚇死人的高蹺；人手一支掌中型的〝攜帶電話〞（就是我們的大哥大），電話上一定要有一條娃娃小穗子，全日本三千兩百萬支的攜帶電話，帶來了〝攜帶電話不安症〞，上至買菜的歐巴桑，下至大學生、高校生都像在人海中抓浮木一樣抓著一支，地鐵站每天平均可以揀到120支乘客遺忘的電話，連小學生沒帶這種電話都會被恥笑落伍；台灣流行的鐵達尼號、心靈捕手、致命遊戲、戀愛小說家（台譯愛你在心口難開）熱烈的上映，海報看板上變臉、捕鼠器與小叮噹南海大冒險、超人電影、演歌派老牌歌星北島三郎的演唱會並排陳列著；逛著逛著，猛然還有人伸手來一張曖昧傳單、愛情電話面紙…這一切可讓徘徊在新宿歌舞伎町上的小葵我開了眼界。待在日本那幾天，電視一打開就是金田一一（堂本剛）與銀狼（堂本光一）的Panasonic DIGICAM廣告和布萊德彼特爲愛德恩做的牛仔褲廣告，阿諾



扮著美國總統，要大家看看有線電視，還有SONY出的新款電腦 VAIO，有MD EDITOR及靜音等功能的；廣告打得最兇的就是NAMCO格鬥遊戲鐵拳3與史克威爾SQUARE美國分公司製作　的PE異魔(PE)，以流暢的CG在電視上大放特放，而ATLUS的REBUS，則是很有趣的以一位清純美少女大怒之下迸出火炎術，將騷擾她的不良少年燒得精光爲宣傳畫面。每日新聞中慟訴著喜歡野球中學生無故自殺的消息，產經新聞則不斷的討論反省著日本目前經濟的逆成長…

即使這樣，在小葵我迎著來自東京灣的帶雨寒風，於攝氏六度的天氣踏進位於千葉縣的Tokyo Game Show '98 Spring幕張（MAKUHARI）會場時，還是感到一股熱鬧滾滾、人潮洶湧的氣息。這次展覽的主題是〝遊戲是無限的能量〞（ゲームは無限のエネルギー），依舊是由CESA（Computer Entertainment Software Association）主辦，由SONY、任天堂、SEGA及MICROSOFT幾家公司特別贊助及協辦，展示日期是從3月20日開始，3月22日結束，第一天只開放給業者參觀，一般人則在後兩天可以進場，小葵因爲臨時受命出發，所以在第二天進場，由於這一天是日本人春假開始的第一天，人簡直多到了

極點，據大會目標這三天將會吸引十五萬人潮湧入。雖然擠，但小葵卻因爲記者身份拿到不少完整的消息並看到許多吸引人的新東西，還有親自體驗到許多台灣還沒上市的新遊戲。此次有93家公司參展，共有1367個小攤位，總展出的遊戲，包括會期當日第一次發表的新作品共有約470個遊戲。

本次展覽的特色

☆參觀者的使用空間擴大，由97年秋季的六個展覽會場擴大到開放八個會場。

☆展示舞台、入口和等待處集中，廁所很好找不說，休息的地方也很多。而且前述的攜帶電話在人山人海之中成了重要的角色。入場料金￥1000元，小學生以下不用錢，並有特別招待者入口（小葵就走這裡啦）及家庭專用、小學生專用入口，並可以憑戳印再度入場。

☆第一次特別設置PC特區（PC コーナ），介紹一些由PS或SS平台移植上PC並在國外初試啼聲便極有好評的遊戲，如史克威爾的太空戰士Ⅶ，還有國外知名的遊戲，如ULTIMA On-Line、Riven The Sequel To Myst、A5完全版、星際大戰、微軟的世紀帝國及日本本國的三國志Ⅵ、純愛手札、BOYS BE…等。

☆各家公司還將請到專爲遊戲〝獻聲〞的人氣聲優（配音員）到場，櫻花大戰的製作人廣井王子及一些電玩界的名人現場大談製作秘辛。

☆各公司特設試玩舞台與大量機台讓玩者先過過癮，雖然要排隊等好久，而且還有限時，可是有的公司會發給玩者一些体驗版及貼紙、尺、海報等小贈品，也算挺有代價的。玩者還可以和在場的人員交換心得並討教遊戲的深入情報，也許玩者的這些建議日後會眞的出現在遊戲中。

☆遊戲相關產品之陳列及販賣，攤位上還有免費紀念戳印及各遊戲迷俱樂部的會員加入（有櫻花大戰，也有同級生的）。

☆會場印製完善的參觀引導書（公式ガイド），除了有各遊戲廣告、會場三大館詳細地圖、還依序將各家公司此次展出遊戲簡介、機種名、發售日、價格、畫面及開發度，如果是會場初公開的遊戲，也有〝初〞字標示，書上並有各種會場統計資料及大會精神講解、投票須知等。

☆由於展覽時間由早上十點到下午五點，所以中餐十分重要，除了會場外的速食餐廳，會場內也設置了和食與洋食的攤位，有天婦羅定食、牛丼，還有漢堡、炸雞及各式飲料，逛累了，可以吃喝一番再重新出發。

會場中還很熱烈的歡迎參觀者投下三個心目中最棒的年度遊戲，將選出CESA大賞、優秀賞、最佳程式、最佳腳本、最佳畫面、最佳音效、最佳人物設定及特別賞等獎項，在4月3日公佈，遊戲的評審委有「電擊王」的編集長塚田正晃、「ファミ通」週刊編集長及一些著名的遊戲評論執筆，而抽獎的獎項則有東芝提供的筆記型電腦、SONY的新款電腦VAIO、子母型電話、雅柏冷光錶、卡拉OK機及任天堂64、PS、SS、GAMEBOY等主機。小葵也參加了哦！

爲您報告來場參觀者的傾向如下：

☆入場的男女比例爲8:2（的確，有的攤位擠的都是男生，小葵是少數民族呢！）

☆入場年齡層大多數爲16～24歲。

☆職業以學生居多，以高校生到大學生的男生最多（小葵也看到許多小學生，帶著便當與一隻GAMEBOY席地而坐就打得滿頭是汗）

☆約有一成以上三十多歲的參觀者，但這些人大多以父母親居多。

本會場中展出的遊戲類型傾向如下：

PlayStation的軟體仍是各類平台的佼佼者，佔了市場52.7%的份量，還比去年的43.5%成長了許多，SEGA SATURN的遊戲還是不如PS，PC遊戲有慢慢提昇的趨勢，其他如GAMEBOY、超任、NEO-GEO、Mac都佔了很小的市場，N64市場竟然還從97年的7.9%降到了98年的3.6%。遊戲類型方面，則以SLG最多，尤以戀愛養成的SLG人氣最佳，對戰格鬥及角色扮演遊戲也是玩家們期待度頗高的類型。由於玩家級玩者（Heavy User）的要求日益提高，3D技術的擬眞程度、音樂是否動聽、劇本是否引人入勝操作介面是否夠水準而

多樣化，都是遊戲是否受歡迎的因素；而另一方面則是爲一般玩者（Light User）所設計的遊戲，這類遊戲目標單一、操作簡單

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報

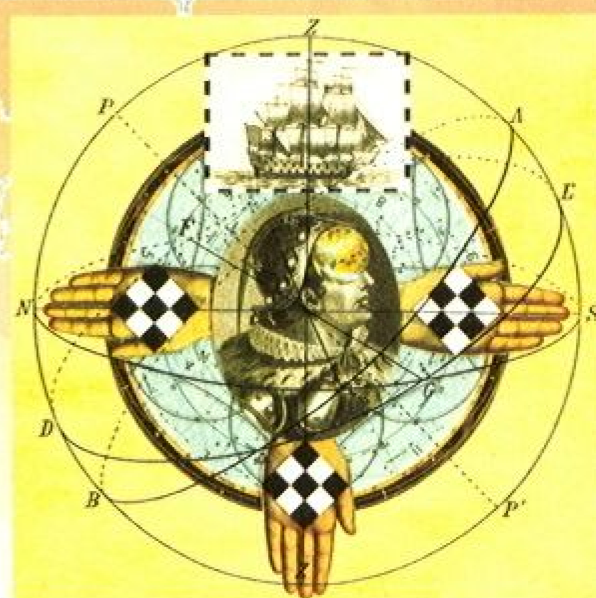
易上手並注重娛樂效果，如扮演電車司機的電車でGO、還有教彈電吉他及自組熱門樂團的Stolen Song等；還有小朋友專區（Kids Corner）展示一些由Kitty 貓、企鵝寶寶爲主角的CAI遊戲。

這個開春頭一回的大型電玩展會徵徵求大賞，是由神奈川縣18歲的高校生佐藤佳 獲得，她用家中的寵物爲形象，創作出這個清新可愛的娃娃的造型。在1996年8月成立的CESA，主要主辦各項展覽的意義，就是要集合全國各家及各平台的遊戲軟體於一堂，讓所有愛GAME的玩者們一次領略遊戲的魅力並一起迎向數位化的新文化時代。

這次展覽會場分爲藍區（ブルーエリア）、紅區（レッドエリア）、綠區（グリーンエリア）三個會場，每個區域都有投票處及吃飯的地方，紅區與綠區間還有攝影舞台，供扮演各個遊戲人物的來賓拍照留念，而小朋友專區，不但在卡普空、科拿米、J・WING、COMPILE攤位上有大哥大姊們教小朋友一些CAI遊戲和電流急急棒，還有

大型玩偶陪小朋友照相及玩具區。最值得一提的是PC專區，雖然地方不大，但是卻包括了很多很棒的移植遊戲，大部份遊戲都已上市發售，最值得期待的就是還沒發行卻可以試玩的太空戰士Ⅶ，小葵擠進去試玩了一下，可轉換多視角的戰鬥就有如PS主機般流暢，PC上眞少見如此佳作，眞是只有一個好字可言。另外還有以中國四川省爲舞台的迦陵演義和大逆鱗III是比較晚出的，大概在三、四月。暗黑破壞神（Diablo）、Riven The Sequel To Myst甚至Ultima Online在PC上都是以日語版推出。整體來說，空間規劃得相當不錯。小葵將照五十音順序排列的公司名來介紹，並將各家公司展出的軟硬體及其中的特色小攤位做重點導遊，就和小葵一起來逛展覽吧！

ARTDINK



展出遊戲機種只有PS一種，主要是移植來自英國PSYGNOSIS的射擊遊戲COLONY WARS及模擬經典名揚四海（Neo ATLAS）開發度皆爲百分之百。COLONY WARS有展示舞台及体驗版的贈送。

Acclaim

展出機種有PS及N64，初登場的遊戲有賽車遊戲Extreme-G及從PC上移植到PS平台上的即時戰略大作：終極動員令，C&C的開發度是100%，會場中還可以試玩哦！

ASCII

除了展出機種涵蓋PS、SS、GameBoy及WIN95，還有一些周邊設備。

PS方面

有兩支含液晶畫面的搖桿，可記憶最多16個COMMAND，還有連發速度每秒間2～30發的9階段設定。

新遊戲有預定今年發行，曾在電視、廣播節目頗受注目的火星物語，這是一個LIVE實感RPG遊戲，有豪華的聲優陣容演出。

初上場遊戲有ガレリアンズ，是3D動作戰慄冒險遊戲。遊戲從一名喪失記憶的少年在醫院的病床上惡夢醒來開始，謎樣的他到底是誰？開發度30%。

另外有兩款可供二人對戰的方塊益智遊戲にじいろトンクル及ピキーニャEX版。

シミュレーションRPGツクール　是模擬RPG遊戲製作的軟體，在PS、SS及WIN95三平台上都有，主要是以中世紀西洋幻想世界爲舞台，讓玩自由選擇人物的職業、行走地圖、屬性、攻擊方法及成長之細部設定，人物的造型也可以自行設計。而95版則是注重現代戰略中的地形、單位安排和作戰情況，比較偏重戰略的製作軟體。另外PS上還有製作3D格鬥遊戲的軟體，玩者可以試者以3D POLYGON製作不同的特殊技法出來。開發度皆有50%以上。

WIN95方面

有初上場、由PS移植過來的トゥルー・ラブストーリー，爲高校生的戀愛體驗。

GB方面

有ミニ四驅GB Let's & GO!!之賽車遊戲的體驗會，此次有全新神秘的駕駛員及車型加入，可以對戰哦！開發度爲80%。

N64方面

推出一種方向盤搖桿，解決賽車遊戲的操作流暢問題。

UPSTAR

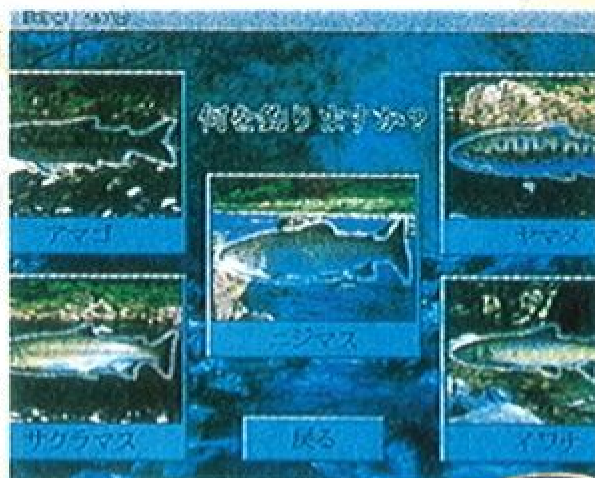
初上場兩個遊戲，戰略遊戲超時空要塞マクロス及車體、路線都很不錯的賽車遊戲TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP。

ATLUS

最受注目的就是由眞．女神轉生系列的岡田耕始監修的最新作REBUS。由天野喜孝設定人物、場景的畫面保證，還有最新的魔法神器及壯麗廣大的幻想世界。開發度100%。

伊藤忠商事

展出遊戲有近二十款，平台包括WIN95、PS、W3.1及Mac，攤位上還有電話卡的攝影製作。這家公司的遊戲多以易上手並爲玩者打發時間爲原則，お父さん（父親）系列產品，包括有圍棋、賽馬、釣魚、西洋棋、將棋、樸克牌、麻將及以上班族午間休息舒解身心的午休紙上遊戲系列，WIN95版的電車向前走（電車でGO）也是這家公司出的，目前已有70%的開發度。另外還有在WIN95、Mac及PS上推出倉庫番遊戲。幾款突出的SLG遊戲，包括以古羅馬帝王榮耀爲背景舞台的すべての道はローマに通ずる（WIN95）、以日本戰國時期爲舞台的天下統一（PS）及以未來世界爲舞台、描寫SF艦隊的戰略遊戲：メビウスリンク3D，這款遊戲有緻密先進的AI，還有穿超短裙的美美女司令官哦！5月預定發售日本FALCOM公司的經典動作RPG　ザナドゥ，開發度已有90%。



IMAGINEER

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報

EVE The Lost One是這個公司推出的一款SS本格派推理冒險遊戲，很強哦！已經上市了。另外還有一款由Kitty貓當主角，教演歌舞伎的動作遊戲，叫做Kitty The Koo!!，小貓扮演歌舞伎的模樣還挺可愛的。另有一個曾在PS上獲得好評的遊戲メルティランサー，以全新的戰鬥介面登場。

インクリメントP

WIN95上的動作冒險遊戲：迦陵演義，是個有美少女、仙人及古中國四川省風景的遊戲。

PS上的SLG遊戲：大運動會，在電視、小說、漫畫都廣爲人知，遊戲製作上也不差。SS上的RPG遊戲：プリンセスクエスト，是一款以美少女爲主角的角色扮演遊戲。三個遊戲的開發度皆爲百分之百。

SNK

NEO-GEO上有四款遊戲，分別是格鬥名作～幕末浪漫～月華の劍士（秋葉原書店已見華麗的人物設定集）、射擊遊戲ブレイジングスター、動作射擊メタルスラッグ2及餓狼傳說 2，而PS平台上則有預定6月推出的餓狼傳說特別版及預定5月推出的ザ・ギング・オブ・ファイターズ的97年版，還有以草薙京爲主角的一款冒險遊戲哦！

ENIX

出版勇者鬥惡龍的ENIX在PS 上有幾個作品推出，包括最強的宇宙農家蔬菜養成、打倒害蟲遊戲：ASTRONOKA，還有いただきストリートゴージャスキング、預定在夏天發行的RPG遊戲スターオーシャンセカンドストーリー。

NEC

SS上的戀愛冒險遊戲フレンズ～青春の輝き～在今年夏天就要推出了，另外還有一款叫做BLACK/MATRIX的SRPG也有不錯的畫面。

PS上則有未來少女神崎愛的養成遊戲DEBUT2及養成、戰略兩因素並重，和安琪

莉可女王同樣必須培養神選領導者的FAVORITE DEAR，但目前開發度只有30%。

MTO

有幾款結合日本週刊連載漫畫人物、很不錯的公路賽車遊戲，如GB上的頭文字D外傳、PS的大阪灣岸バトル、戀愛賽車遊戲サーキットの狼II等，現場還有一架寶馬的跑車及身材很好的小姐可以拍照哦！

EA

在PS上有兩款遊戲，分別是NBA LIVE 98及模擬醫院（テーマホスピタル），EA的櫃台小姐很親切讓小葵拍照，但穿著護士服的工作人員就不准拍遊戲畫面，兩款遊戲開發度都在95%以上，現場可以試玩。暗黑破壞神的攤位有很英氣的妹妹哦！

ESP/GAME ART

1997年12月18日在SS上推出的冒險王（GRANDIA）遊戲，造成強片轟動，這家公司又趁勝推出冒險王數位博物館（グランディア　デジタルミュージアム），館中收集遊戲所有物品、人物及場景，會場也有播放。

角川書店

SS上，除了有在電視、電影、小說都有大人氣的秀逗魔導士推出，完成度65%的秀逗魔導士2也即將在今年推出，除了有超強的人物陣容，如莉娜、高里等人，還加入與地形高低有關的戰鬥，當然動畫更是有很棒的表現。RPG遊戲ルナ2預定夏天推出。WIN95上有一款機動戰艦的設定資料集動畫CD-ROM。

PS上有兩款開發度只有10%的遊戲，分別是冒險解謎遊戲リング及有名的卡片RPG遊戲怪物大合集（MONSTER COLLECTION），PS上的ルナ第一代，也將在5月28日推出。

CAPCOM

格鬥迷注意了，卡普空是對戰格鬥與洛克人的天下。X-MEN不但登上SS格鬥舞台，還在PS上EX版。SS上也有一款TSR龍與地下城系列（Dungeons & Dragons）的動作冒險遊戲。另外洛克人系列推出三CD包裝的冒險電影版、以RPG方式進行的ロックマンDASH及超任上的最新洛克人

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報

版本，也十分有看頭。

PS上已經推出的兩片裝惡靈古堡2在會場也有很大的試玩區。

カルチャープレーン

這是一家小公司，卻因爲在GB上出產一款有名的電視卡通：忍者亂太郎益智遊戲而列入介紹。另外還有一款眞實感頗佳的N64對戰格鬥遊戲：飛龍之拳。

Culture Publishers

有幾款可愛又適合女生的遊戲，全是PS上的。包括以企鵝爲主角的探偵物語ROCKY×HOPPER2、以Kitty 貓爲主角的益智遊戲Hello Kitty's Cube de Cute，還有貓耳少女養成愛情遊戲ひざの上の同居人。另一款動作RPGプルムイ・プルムイ，人物有獸化能力，也算是一清新小作。

King Records

中山美穗、內田有紀、森口博子及魔法公主的主唱米良美一，都是這家公司旗下的一員。還有兩款，預定今年推出的電擊遊戲小說大賞金賞作家川上稔原作都市遊戲「奏騷樂都市OSAKA」及 已推出的WIN95上戀愛養成SLGロマンレーヌ。

元氣

今年內預定推出的一款風格特異的RPG遊戲：玉繭物語，是由魔女宅急便人物設定近藤勝也所監督的。

光榮

今天20週年的光榮公司，會場眞是大得不得了，在各平台都有傑出的遊戲，而且幾乎每個遊戲都有試玩台，還有爲新遊戲封神演義、DESTREGA、Zill O' 11等造勢的情報舞台，當然最紅的就是今年2月

在WIN95上推出的三國志VI與即將上市的維新の嵐・幕末志士傳，與三國志、信長の野望並稱三大歷史巨作的成吉思汗・蒼き狼と白き牝鹿IV也要在四月推出。戰國革命兒：織田信長傳，還有描寫楚漢之爭的項劉記，在本期雜誌出刊時都應已上市。水滸傳・天導一０八星SS版發售中，而擁有完美地圖的PS版將在四月上市，以太平洋海戰爲主的提督の決斷SS及PS版上市中。信長の野望・將星錄SS版四月初可望與您見面；以海戰、攻城戰、追擊戰爲主的毛利元就・誓いの三矢發售中。著名的賽馬遊戲Winning Post3在PS、SS上炒得如火如荼。七つの秘館・戰慄の微笑是機種未定的冒險遊戲，玩者可以選擇男或女生當主角。

PS初上場的Zill0' 11是開發度只有10%、自由度很高的傳統RPG；DESTREGA則是動作遊戲。

講談社

GB上有頭文字D外傳，這個漫畫原就是講談

社出的。PS上則有推理冒險遊戲金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～及據說很有格鬥遊戲醍醐味的修羅の門，遊戲是以3D POLYGON製作。還有超人圖鑑哦！這家公司的特色就是化漫畫明星爲遊戲人物。

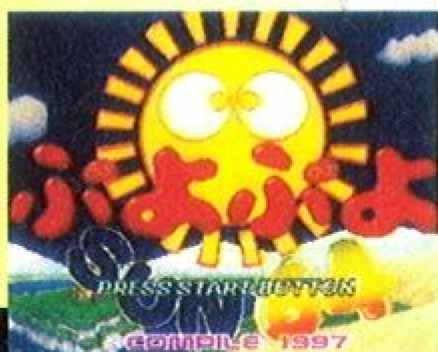
KONAMI

科拿米的大舞台上正在公布著PS最新動作遊戲：Metal Gear的情報，這是一個類似惡靈古堡的遊戲，還有數機台可以試玩，雖然KONAMI很保密，但是照情況看來應該很快就會推出。想進攤位內，還要排隊咧！而且不准拍照。還好小葵祭出了一張軟世雜誌的名片，不但有了立即通行證（Press），還被准許在遠處拍照。攤位裡有著幾款被人海包圍的遊戲，包括實況野球第五代、純愛手札系列ときめきの放課後及片桐彩子系列，內圈有可以蓋印章的地方，還有陳列Q版、運動版、家居版造型的各種純愛女生的系列產品。穿著短褲棒球裝的妹妹不是展示遊戲與美腿，而是一再重覆的叫參觀者不要停止走動，以免影響會場流通性。還有實況野球的二頭身娃娃遊走場內陪大家照相哦！

爲了跟流行，KONAMI推出了一款跳舞遊戲dance!dance!dance!。還有以中世紀歐洲騎士風爲主的戀愛故事みつめてナイト。

COMPILE

這家公司以魔法氣泡聞名，今年推出了N64版的魔法氣泡SUN 64，不但以大螢幕讓參觀當場對戰，還開賣以ぷよまん爲主的魔法饅頭及一堆相關產品，在展覽開始前還有魔法小姐的選拔大會哦！看到那位打著V手勢、賣魔法饅頭的小姐了嗎？她是其中最漂漂的一個哦！



J・WING

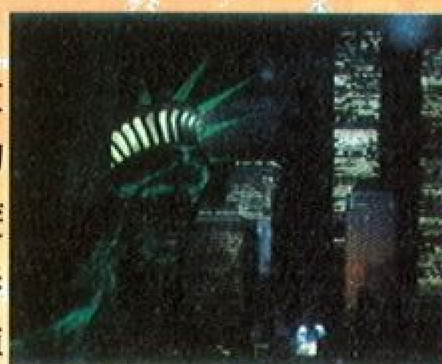
GAMEBOY在推出超薄多色彩的新機種，最近又翻出新花樣，在插卡處加上一個有攝影功能的POCKET CAMERA讓玩者拍下自己與遊戲人物的畫面，並可外接一個POCKET PRINTER，列印出來，玩家可將塵封已久的GAMEBOY拿出來玩玩囉！養殖RPG昆虫博士、釣り先生及J.LEAGUE足球遊戲您可以參考一下，這些遊戲大多在6、7月上市。

小學館

卒業Ⅲ～Wedding Bell～預定在四月初推定，這是十週年的強作，主角身處學校及新婚兩種生活中，將會面臨什麼麻煩的問題呢？

SQUARE

這是一家水準頗高、強片頻出的遊戲公司，太空戰士系列就是這家的啦！展出的有大型電玩遊戲エアガイツ；預定在春天發行、有著實力聲優陣容的PS動作冒險遊戲：雙界儀；由瀨名秀明同名小說爲基礎、並有著與太七（FFⅦ）同水準CG的RPG遊戲パラサイト・イウ。另外，曾在超任上發行的太空戰士Ⅴ也重新在PS上發行，並同時推出人物設定集。有趣的是將在今年夏天發行的動作RPG：武藏傳，也在會場有試玩活動，小葵看到春麗打扮的姑娘正在努力的玩，操作十分流暢哦！



SEGA

這裡人多到小葵簡直要昏倒了，SATURN遊戲的盛況在此地可見一斑。即將在4月4日推出的櫻花大戰2，舞台放在一年後的帝都・東京，帝國華擊團・花組將爲玩者帶來更華麗的戰鬥，小葵只在試玩台前一晃，就被人群（全部是男生）擠出了這一區。已經上市的死亡之屋（The House Of The Dead）機台前

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報

提供了雷射槍供人試玩，打中那僵屍所噴出的綠色液體，真噁心。和GAINEX合作，在電視卡通、PC遊戲上有好成績的新世紀福音戰士·鋼鐵戀人也在SS上登場。

SHADOWS OF THE TUSK也是一款SEGA攤位上初見面的SLG新遊戲。另外有巨人隊高橋選手登場的プロ野球 グレイテストナイン'98及98年足球大賽。還有一款被櫻花小姐搶去風采，但也頗受話題注目的SRPG名作ドラゴンフォース·神去りし大地に。會場可見名作音速小子的大娃娃。

SONY

PS的老東家，除了贈送動作益智遊戲XI及Double Cast的體驗版，還有一個電吉他音樂製作遊戲：STOLEN SONG。一個網球拍就能彈出High到最高點的熱門歌曲，相信嗎？試試看這個這個很棒的遊戲吧，可以使你夢想成眞，現場不但陳列有數十把炫又酷的電吉他，還有辣妹現場彈奏呢。看到PS的大搖桿了嗎？PARAPPA THE RAPPER這個遊戲讓參觀者親自上台接受音感的挑戰，挑戰成功就送一個玎璫小旗子。

TAITO

泡泡龍又在GAMEBOY上復活囉！TAITO還做了電車でGO PS版及在大型電玩上的二代高速編。

TEICHIKU

只有一款在配合釣魚熱、預定今年夏天於PS上推出的釣魚遊戲：ウキウキ釣り天國～川物語～，遊戲爲河口垂釣的經驗，魚種豐富並有多種釣技。

TECMO

97年秋曾在SS上引起一陣旋風、有著漂亮妹妹的生死格鬥（DEAD OR ALIVE）PS版已經上市了。另一款據說曾由安室、SPEED、SHAZNA、E.L.T、河村隆一、GLOBE、阪本冬美等人推薦的怪獸養成SLG：モンスターファーム，也正發售中。

德間書局

喜歡田中芳樹的銀河英雄傳說嗎？新的銀河歷史又將展開，強大的聲優群和緻密的戰術演出，這個頂尖的SLG遊戲PS版預定將在5月28日推出。

TOMY

賣玩具的TOMY將在PS上推出新日本摔角遊戲：鬥魂烈傳3，這個遊戲是摔角明星豬木引退的紀念作。另外有款很有趣的遊戲，是TOMY與森永糖果合作的動作遊戲：巧克力球大作戰。

NAMCO

拿姆科爲鐵拳3擺了一個超大試玩登龍門，並在四周做了很多的廣告，包括別吃了，起來戰鬥的泡麵海報及鐵拳3帶動景氣回復等，數十座試玩台前更是擠得水洩不通，不但要排隊，還得限時玩，您應該已經買回家玩了吧？跟鐵拳3一比，其他遊戲已微不足道。

イースリースタッフ

會介紹這家小公司，是因爲它有一個很特別的遊戲：卒業M，是以高校美少男爲主的故事，還有很特殊的造型娃娃。

博報堂

他們爲火魅子傳・戀解所做的眞人造型實在很不錯，而這個遊戲是由著名聲優廣井王子總監修，是以戰略、戀愛爲主的SRPG。

HUDSON

在SS上就深受小葵這樣的女生喜歡的銀河少女傳說ユナ，即將於PS上登場，雖然現場不能拍照，壞小葵還是忍不住偷拍一張，遊戲的戰鬥場景大致如SS水準。PS用的桃太郎電鐵7也有相關的秘密情報。轟炸超人HERR N64版四月推出。

BANDAI

展出的PS遊戲竟然比SS的多，SS平台的有機動戰士ガンダム・ギレンの野望及開發度50%的射擊遊戲ミレニアムファイア。PS平台有今天夏天要上市的SD鋼彈（SDガンダムジェネレーション）及筒井康隆名作的冒險遊戲：時をかける少女。還有和Crystal合作的兩款3D動作遊戲。四月推出的3D動作冒險遊戲Tail Concerto 也有100%的完成度。萬代的另一家子公司BANDAI VISUAL還將開發MACROS（マクロス 數位化混合版）射擊遊戲及以先端技術製作PATLABOR the GAME這款動作冒險遊戲。

BANPRESTO

最有名的機器人大戰F完結編SS版預定將在4月23日推出，完結編中有最後的決戰及最豪華盛大的場景，小葵有看到哦，請機器人迷拭目以待！另一款也是以機器人大戰中人物爲主的3D對戰格鬥遊戲，也將在N64上推出，有原作之必殺技，還有原聲優配音，目前開發度已有90%。另一個PS遊戲是由集英社出版之經典漫畫改編的動作角色扮演遊戲：銃夢～火星の記憶，是以原作火星編之故事爲主，預定7月與玩家見面。超魔神英雄傳ワタル在PS及GB上都有演出。現場還有許多主題曲演唱哦。

VICTOR

從PC移植了古墓奇兵一、二代，讓PS及SS玩家們也能帶著蘿絲遊走雪山及中國長城。另一款比較特殊的是赤川次郎的有聲長篇小說：夜想曲，主要場景在圖書館的地下室中，女主角糾纏在一團謎裡，聲音加影片，很有臨場感

VIDEO SYSTEM

大量送海報的麻將遊戲アイドル麻雀FINAL ROMANCE 4及少見的模擬飛行遊戲 SONIC WINGS ASSAULT在會場上都有很多人試玩。

HUMAN

由於舉辦數款遊戲體驗並贈送體版的活動，這裡也擠了不少人。發售中的時鐘塔クロックタワーゴーストヘッド，是一款對應3D音效，兼具視、聽覺及觸覺十足的遊戲，而且很恐怖哦！預定6月推出的Epica

98' 東京春季電玩秀搶鮮熱報

Stella 是一款看起很強、戰鬥也不錯的SRPG，小葵試玩後感覺不差。S.Q是一個和I.Q很像的新感覺益智遊戲，也是以立體方塊的堆疊爲主。配合98年法國W杯足球賽開賽推出的フォーメーションサッカー'98預定在6月上市。另有一款冒險遊戲主述昭和初期少女探偵團的推理冒險遊戲：御神樂少女探偵團，在8月上市。

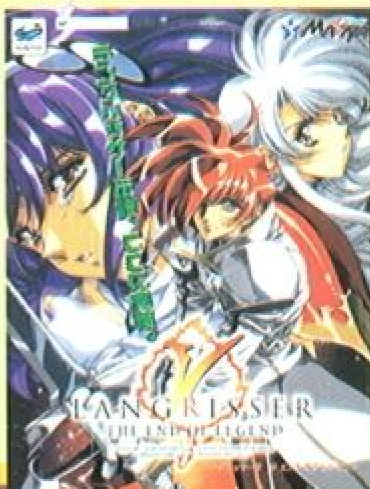
MICRO CABIN

推出RPG遊戲：英雄志願，故事主述主角在冒險者學校畢業後出外修行的經過，旅途中將出現許多美少女哦。

MEDIA WORKS

同時在PS及SS上推出兩款遊戲：お嬢様特急及悠久幻想曲2nd Album，並將請到名人介紹。

MASAYA



還是以夢幻模擬戰爲主打，攤位好像賣拉麵的，並派出女主角扮相的漂妹出來招攬人客。6月預定發售的LANGRISSER・The End Of Legend，有更強的陣容表現。

YANOMAN

有描寫鬼太郎等妖怪世界的：妖怪傳及幻想小說名作：指輪物語兩種紙牌販售，種類很多。

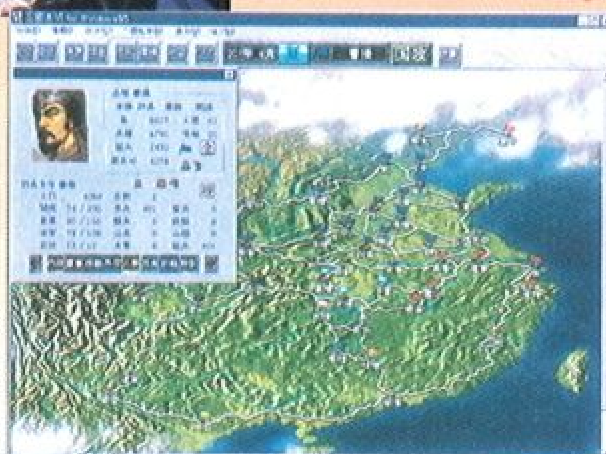
Riverhillsoft

在PS上，以黏土人形爲主角的阿比逃亡記，在會場設下黏土大家玩的攤子，還有一位可愛的外國先生守著。

PC遊戲特區總介紹

在PC ZONE中有十幾家公司參展，每一款遊戲幾乎都已經上市，而且某些以日語版推出，價格多在日幣一萬元上下，並不便宜。小葵看到的

有雷神之鎚（QuakeⅡ）大型電玩版；人氣最旺、在PS平台上於日本、北美、歐洲已有五百萬套銷售量的太空戰士Ⅶ，目前開發度已有85%，會場中已見戰鬥場景。



EA 的FIFA Road to World Cup 98這個遊戲是國際足球聯盟（FIFA）唯一公認的足球遊戲，預定在4月底上市，此遊戲有日本代表的實況解說，並有來自全世界代表選手實名登場。

光榮的三國志Ⅵ也是市場的常勝軍，試玩台前擠了一堆外國人。

電視人氣卡通：咕嚕咕嚕魔法陣在WIN95上以VCD方式完全收錄。

科拿米的純愛系列ときめきメモリア～おしえて your heart～，已在3月26日上市，WIN95版擁有同樣純美的畫面，是喜歡戀愛SLG的玩家們最佳選擇。

COMPILE的招牌作魔法氣泡SUN也將在PC上登場，不單有個人，還有對戰模式，魔導月曆將附在遊戲內贈送哦。

Systemsoft的17歲～My Dear Angel～這款異色戀愛故事，是以夏目文香這個女高校生多彩多姿的生活爲主。另一個國內已發行、由人氣漫畫來的戀愛SLG：BOYS BE，在現場也散發不一樣的魅力。

大戰略マスターコンバット2爲第三次世界大戰的假想戰紀，以兵器改造、新兵器開發及部隊培育爲主，指揮官的責任更重囉。

另一款SLG是由SEGA出品的アドバンスト大戰略98 Storm Over Europe，完全表現第二次世界大戰的眞實作戰，戰略迷的天堂啊！

SEGA還有一款從SS移植過來的射擊遊戲：死亡之屋（The House Of The Dead）；還有一個不錯的冒險遊戲エネミー・ゼロ（Enemy Zero）及Virtul Fighter2。

ARTDINK已發售中的鐵道經營遊戲A5完全版，也深受日人歡迎。

CAPCOM 的ZERO&ZERO2 格鬥遊戲將有包括高校少女等18名好手上場應戰。

F-22 Air Dominance Fighter是歐洲NATO空軍實際專用的飛機，這個有著96個豐富任務的模擬佳作，是以日語版推出。

SIERRA 也推出一款飛行模擬遊戲，シエラ・プロパイロット（Sierra Pro Pilot），有先進逼眞的3D CG。

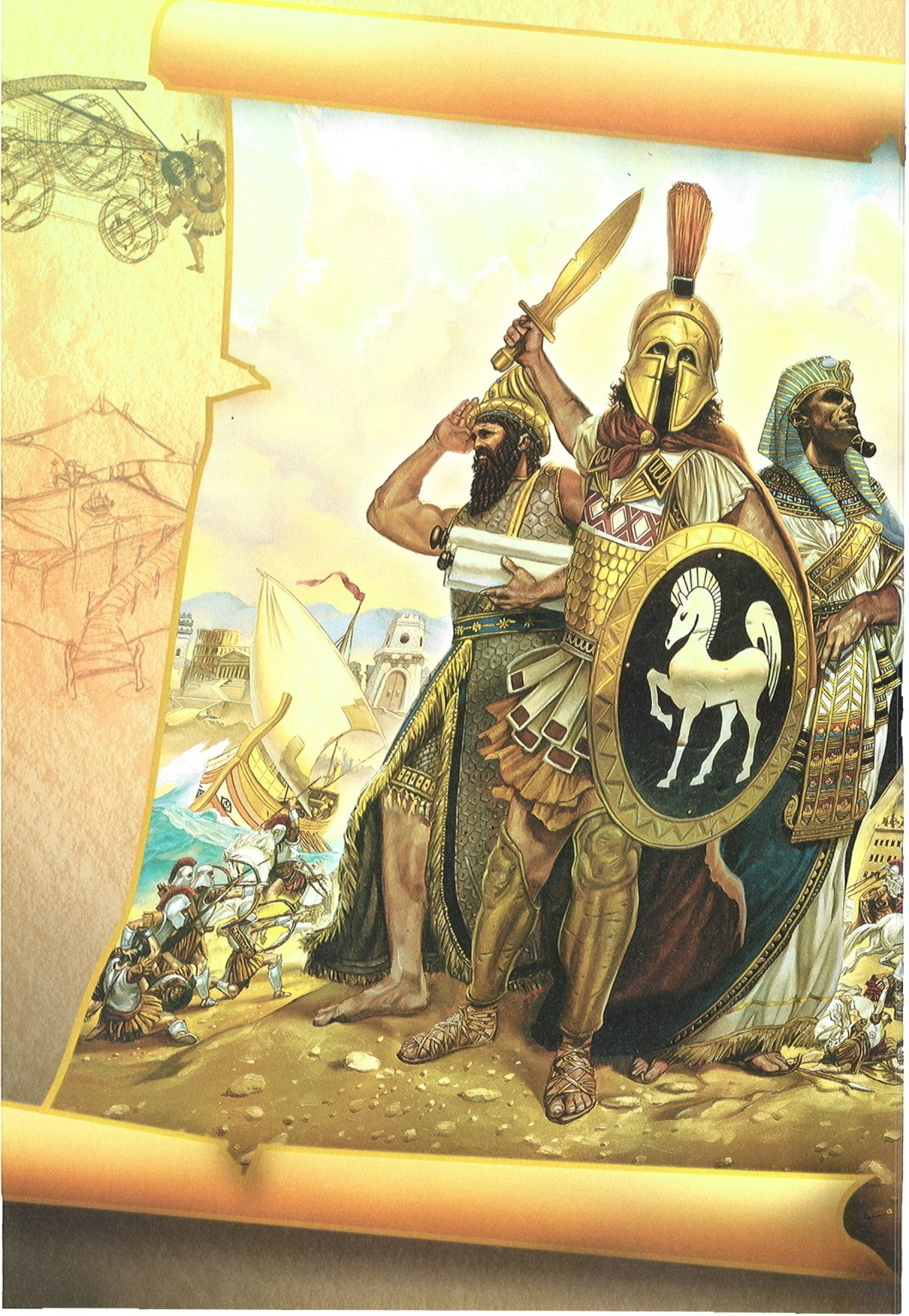
Lucas則是以前陣子日本年輕人挺風靡的星際大戰，推出一款有著電影畫面的戰略遊戲。

這一區也是西方臉孔出現最多的一區，主要協辦公司Microsoft，推出了在國內也頗受好評的世紀帝國及數款模擬遊戲，還有今夏預定發售動作射擊遊戲：Outwars。

在小葵一口氣逛了兩區，想出館透個氣時，沒想到中庭的人更多，定睛一看，唉呀！這不是眞宮寺・櫻花嗎？咦？艾莉絲…還有揹著SS滿場跑的柔道大哥，日本人對遊戲的愛戴程度眞是…

會場內外的電視都播放著贊助者的廣告，SATURN的新遊戲死亡之屋找來了不知第幾代的超人藤岡弘做廣告代言人，還有新世紀福音戰士的遊戲畫面也吸引不少人觀看。場內有日清泡麵的攤位及供應熱水，讓參觀者現場隨時可以〝來一客〞。看了這麼多，小葵不禁想起國內的電玩展，怎麼沒有這麼多的巧思與熱情呢？好啦！咱們秋天日本再見！

如果想知道1997年日本CESA大賞落在哪一家，請於4月2日後至CESA的網址：http://www.cesa.or.jp/上查看（一定要有日文系統才可以看到文字）



Where do you want to go today?®

Microsoft®
台灣微軟股份有限公司

前世你是統馭天下的將領，今生讓你重溫稱霸世紀帝國的豐功偉業・・・

Microsoft® Age of Empires 史詩般的戰略遊戲經典

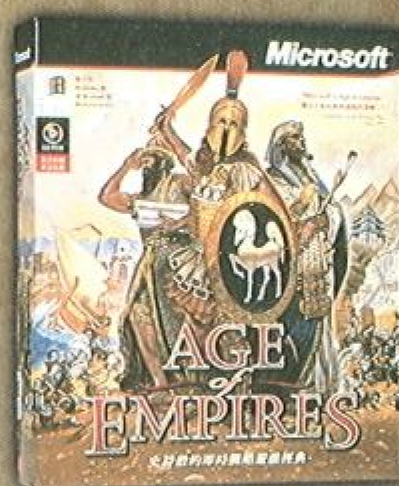
雄霸天下，唯我獨尊！

Microsoft® Age of Empires 風起雲湧，佳評如潮！

「這是一套會對婚姻造成極大威脅的遊戲...1997年最頂尖的電腦遊戲」—Gamezilla 1.3.98
「1997年年度最佳遊戲與年度最佳即時戰略遊戲軟體」—CNET Gamecenter
「五顆星最高評價」—CNET Gamecenter 10.28.97 / Computer Games/Strategy Plus 12.97
「來自Microsoft的年度最佳遊戲軟體」—Jeff Green, San Francisco Chronicle 11.1.97
「五星級電腦遊戲的傑作」—Computer Games Strategy Plus 11.97
「即時戰略遊戲的最新盟主」—PC Gaming.com 11.97 / 德國 GameStar 12.97
「絕對燦爛耀眼！」—PC Zone 9.97
「這個遊戲太棒了！我衷心的推薦給即時戰略的玩家們」—Computer Gaming World 1.98
「節奏緊湊，引人入勝，讓人停不下來的戰略遊戲」—OGR.COM12.97
「最傑出的多人連線遊戲特別獎」—The Computer Gaming World 3.1998

這些證言只是其中一小部份，Microsoft Age of Empires 的魅力正在全球引爆、快速蔓延；上市四個月內，銷售量在全球55個國家已經累計超過100萬套！現在，你必須親自來感受 Microsoft Age of Empires 的震撼力！

- 特別推出中文包裝版，附中英對照使用說明書及遊戲資料卡。



誰來挑戰？ Microsoft Age of Empires「任務劇本大賽」、台北電腦軟體展(4/29~5/3)大會活動「世紀帝國爭霸戰擂台賽」，獎品總值超過10萬元！
趕快上站 http://www.microsoft.com/taiwan/products/game/aoe/ 或利用傳真查詢（02）2517-6926 文件代碼 9112

原估計零售價~~1,890~~元
發燒價1,190元

以上所提之商品名稱及商標，係屬各該公司所有。

彩虹與日本遊戲公司共同開發中文PRG之大作！

真•黙示錄大戰

※上100個地圖關卡，超炫場景，包含山洞、水洞、天國、地下道、迷宮、××地圖……

※上100位敵軍，大魔王面對面挑戰。

※上100種武器裝備，物品使用，可傳送至其他角色。

※30多種特殊魔法，如施法動畫、語音畫面。

※超過40多首CD音質音樂收入其中。

彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　　名：陳重慶

本世紀最大的PRG之傑作！

真・默示錄大戰

ABEL

戰區88

一角獸の軌跡

98年超人氣之戰略3D射擊、角色扮演

嘔心瀝血之作！

大型電玩完整中文移植PC版！

加贈
絕地戰士遊戲一套
限量 6000 套

●邪惡的陰謀，戰爭一觸即發。

●全方位3D 畫面座艙實際操控。

●被朋友出賣的危機。冷靜的你是否能逃離?

●詭譎多變的空戰。讓你從頭到尾體驗窒息、緊張的戰鬥。

彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　　名：陳重慶

魔與神……

於人間大戰七天七夜……

萬物失其居所

死屍遍野……

洪水猛獸猖獗……

人們只願忘記這段血腥……

在這不穩定的平衡下苟活偷安……

魔神爭霸

FOR WINDOWS95

彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：800 元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

熱賣中

大製作陣容：「幽遊白書」人物原畫藤加藤泰之「卒業Ⅱ」總企劃丰鹿妻秀行

將在守護者的維繫下…和平未來，大銀河裡的動盪不安…

內附CD原音遊戲主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

日本Imagineer公司授權總代理

彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

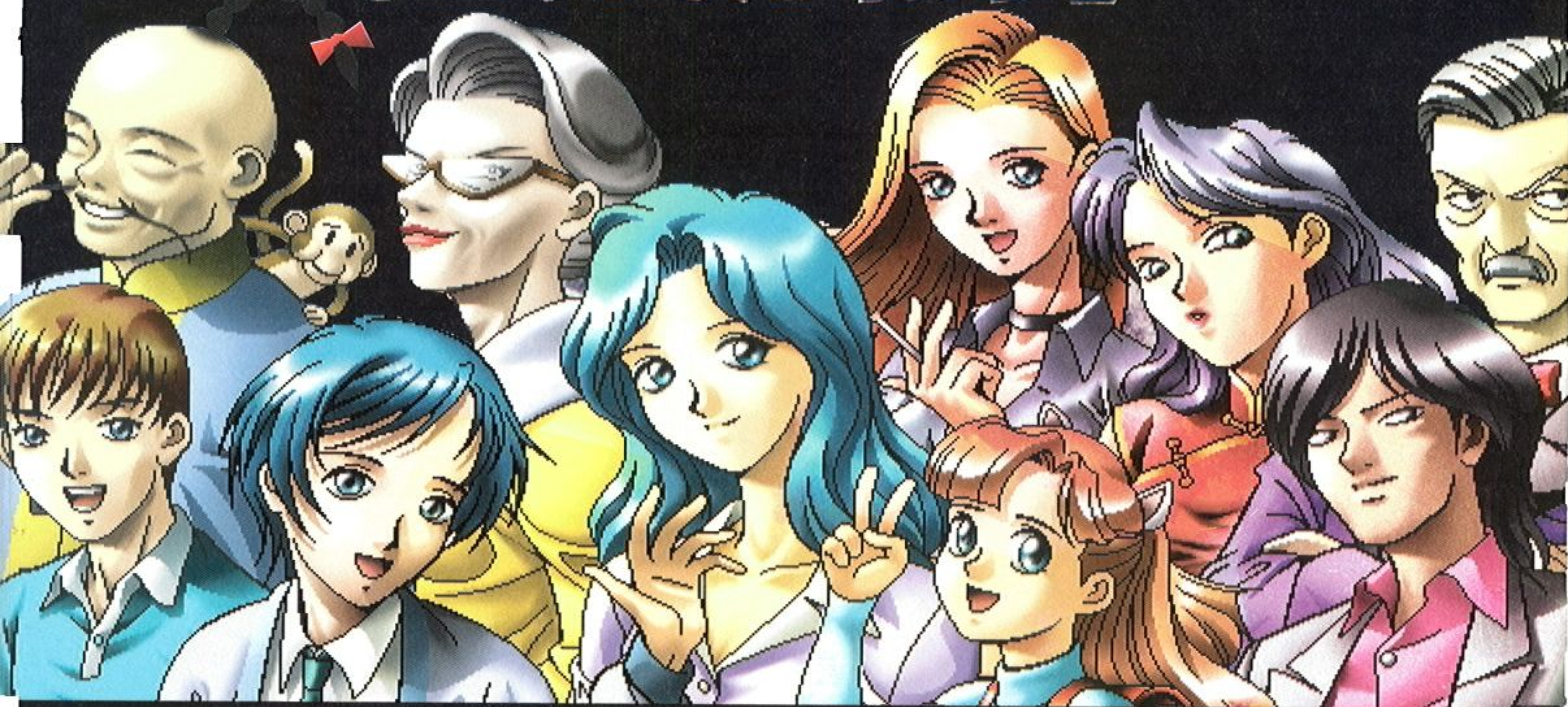
中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂 價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶 名：陳重慶

麻將高手

連線挑戰賽



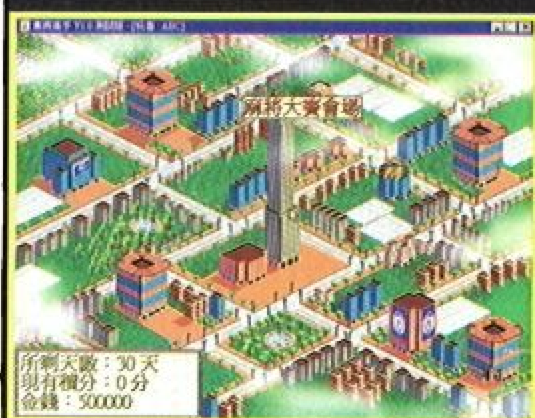
遊戲特色

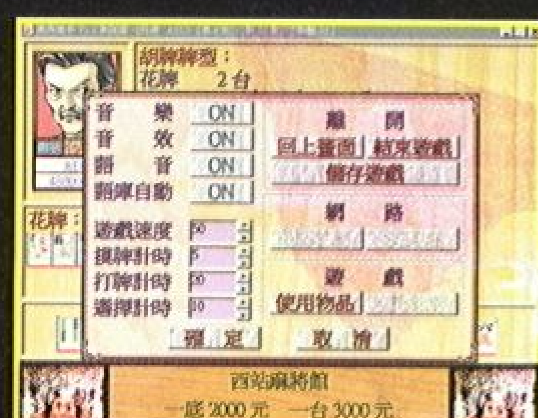
✳全程眞人語音字庫，超過1000各語庫傳答訊息。

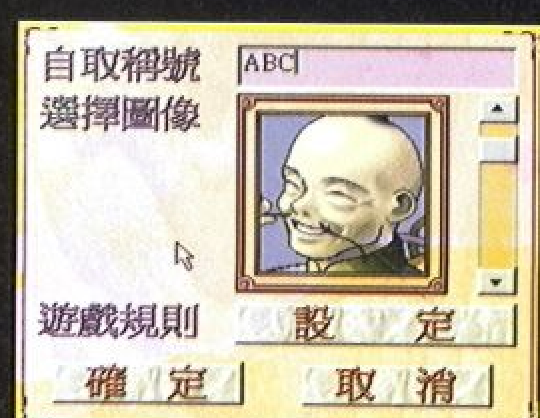
✳單機競賽與10爲電腦設定高手打牌，可累積分和金錢。

✳前三名可參加名人挑戰賽。

✳競賽後可以自取稱號上網路和全世界頂尖高手對打。







rainbow taiwan

彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：630元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　　名：陳重慶

I-war

獨霸星海

ENTER INFINITY

AD.2140

0:22 COM:DUBOIS·SIR, SIR HASS JUST SAID I COULDN'T HIT SIDE OF A MEGATRANSPORTER AT A HUNDRED YARDS.

CD-ROM
WINDOWS 95

榮獲歐美各大遊戲雜誌最高評比

"I-WAR IS THE BEST LOOKING SPACE GAME EVER. IT'S THAT SIMPLE AND YOU NEVER FORGET IT. IT'S BLEND OF LOOKS AND GLIGHT MECHANICS ECLIPSES EVERY WING COMMANDER GAME RELEASED TO DATE."
>PC GAMER 90%

"I-WAR.REMEMBER THAT NAME.YOU'RE PROBABLY GOING TO BE HEARING IT OVER THE COMING MONTHS!... AFTER 2 YEARS AND A HALF OF TOP SECRET DEVELOPMENT, THE MYSTERY IS FINALLYOVER,AND I-WAR PROMISES TO BE A GREAT,A VERY GREAT GAME."
>PC TEAM 93%

93%

"THE STORY IS AN INTEGRAL PART OF THE WHOLE, WHICH MAY SERVE AS A SPRINGBOARD FOR A BLOCKBUSTER SAGA... EXPECT TO SEE EPIC SCENES THAT CAN INVOLVE THIRTY SHIPS FOR EACH COMBATANT !"
>GEN 4 HIT * * * * *

HIT

PARTICLE SYSTEMS 製作小組
年度力作

研發製作

代理發行

台灣區總代理．生產製造

力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.

台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

UMAX GROUP

Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime

SURVIVAL LIFE IN THE UNINHABITED REGION

Playtime

無人島物語R

Survival life in the uninhabited region

朝霞 瞳

國立城東大學文學院２年級。２０歲。巨蟹座Ｂ型。
個性很強，但長得很漂亮，身材又好，剛上大學時，就被星探發現當上了模特兒。很好強，凡事不假人手，心裡有話一定會直說，而且還有點愛哭。在一年級時曾是主角的女朋友，可是，由於太專心於模特兒的工作，結果就分手了。

中島 理香

國立城東大學理工學院４年級。２３歲。牡羊座Ｂ型。
２年前才好不容易從無人島上脱困，沒想到竟然又遭遇同樣的事情。脾氣不太好，動不動就生氣，而且，這次遊戲中不能製造道具，聰明的頭腦派不上用場，變成有點多愁善感。是主角大學的學姐，有很多愛慕者。

園村 董子

私立條明女子學園中學１年級。１３歲。獅子座Ｏ型。
她是主角的學生之一，個子很小，性格卻非常開朗，不過，可惜頭腦不怎麼好。她也是隊上的開心果。看起來像個長不大的小孩，在遊戲裡，特別對主角來說，她就跟妹妹一樣。喜歡的東西是草莓。

藤岡 未帆

私立條明女子學園中學１年級。１３歲。雙子座Ｏ型。
主角的學生之一，和前面的董子是好朋友，所以上課的時候，也經常兩個人窩在一起。不會因失敗而沮喪，不過，和董子不同的是，她蠻勢利的，算盤打得非常的精。

立原希羅羅

私立掘倉學園高中１年級。１６歲。射手座ＡＢ型。
主角的學生之一，是劍道部的團員，個性很男性化，連說話的樣子都像個男孩子，也許是上天作弄人，把她生錯成女兒身吧！她為了配合自己的個性，執意留著一頭清爽的短髮，不過，她家裡其實是茶道的宗師。

漆崎 柚香

都立南高校１年級。１６歲。雙魚座ＡＢ型。
主角的學生之一，不擅言談，個性非常的消極，這是因為她是某個大公司老闆的私生子，所以才會成她這樣的個性。平常不愛說話，情緒也不會輕易的表現出來，不過，內心卻是相當的堅強。

森下奈都野

私立湘南學院２年級。１７歲。天秤座Ａ型。
主角的學生之一，標準的好學生，身兼班長和學生會長，可以說是個才女，和其他人比較起來，她算是最冷靜的了。在主角眼中，她也是一個不可多得的好學生，但是，其實她內心中隱藏著不為人知的煩腦。

橋本優希實

私立聖貴族學院高中３年級。１８歲。處女座Ａ型。
主角的學生之一，從小就體弱多病，可以說是一個弱不禁風的病美人。她那副楚楚可憐的樣子，總是讓人不禁想要去呵護她，她一直不停的在醫院裡出入，為了製造高中生活最後的回憶，所以才會參加這次的旅行。她就像無人島上的一朵小花，引人憐惜。

高遠 昇

國立城東大學法學院３年級。２２歲。山羊座Ａ型。
他是個運動員，濃密的頭髮和曬成古銅色的強健肌肉，讓他獲得很多女孩的青睞，雖然他有女人緣，但他卻一點興趣也沒有，只想照自己的生活方式來過日子。是主角的同學，也是主角少數的好朋友之一。

眞下 裕樹

國立城東大學文學院３年級。２２歲。天蠍座Ｂ型。
簡單的說，他是一個花花公子。所以，他遊戲人間，對女孩子抱持著寧濫勿缺的心態，到目前為止，已經和數不清的女孩交往過，所以，他自認對女孩子很有辦法。他在學校參加了很多的社團，知道如何去充份的享受著大學生活。他和主角是高中舊識，也可以說是個損友吧！

不同凡響的荒島之旅

戀　愛　模　擬　遊　戲

超猛中文版

附贈"美少女月曆"及"美少女問候語音"兩套超值軟體喔!!

一同來體驗感性的獵豔之旅吧！

今年度你最不可錯過的超人氣模擬遊戲

WINDOWS 95 CD-ROM

製作發行

KSS Media Entertainment Comoany

代理發行・生產製造

Playtime 力藝資訊股份有限公司 Playtime Entertainment Inc.

台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

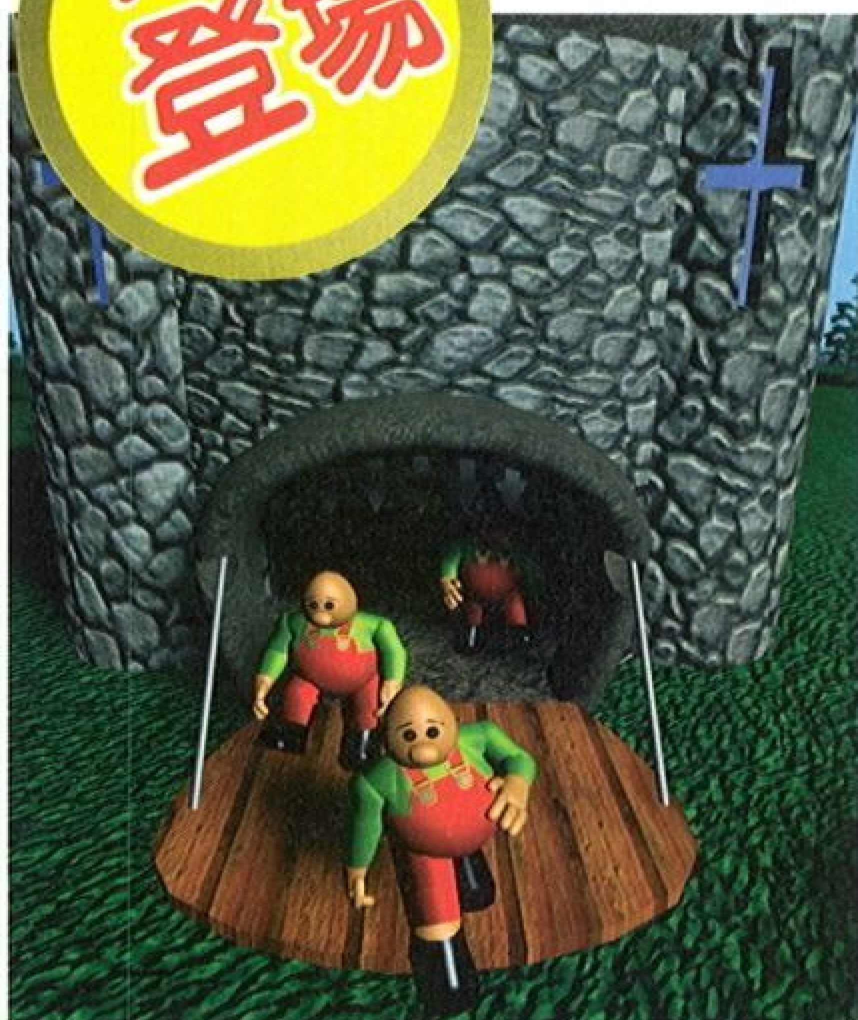
UMAX GROUP

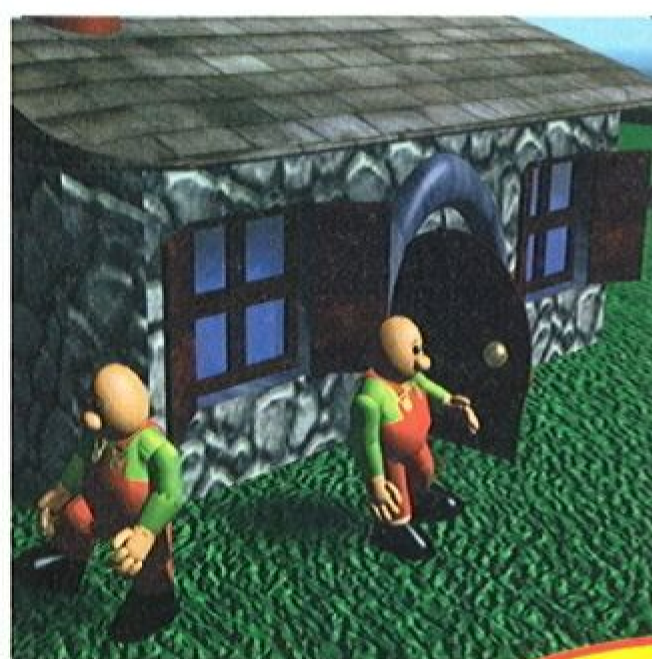
Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime

Baldies™

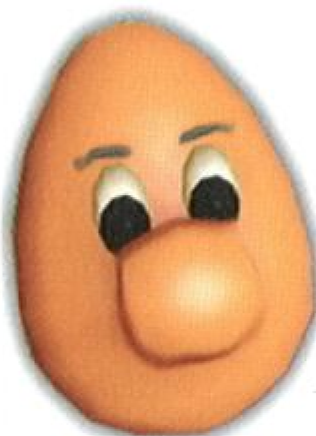
光頭樂園

爆笑登場





親愛的，我把戰爭變可愛了！



爆笑 逗趣 瘋狂

好膽，你就玩看嘜！

益智＋策略＋即時戰略

- 集策略、益智、戰爭於一身，全新玩法，新得讓你耳目一新！
- 可愛的造型、逗趣的動畫，小光頭別的不愛，就是愛搞怪！
- 研發科技、製造陷阱、生孩子、蓋房子，隨時等你放馬過來！
- 五個奇妙世界、一百個戰鬥關卡，要好玩，更要讓你玩不完！
- 全部圖形化介面，語言沒障礙，玩遊戲何必先學英文？

●電腦主機 486 DX2-66 MHz 以上機型 ●作業系統 WINDOWS 95 以上版本
●記憶容量 8Mb 以上（建議16Mb以上） ●顯示模式 SVGA
●磁碟配備 二倍速以上光碟機●音效配備 Windows 95 相容 ●操作配備 滑鼠 & 鍵盤

支援網路連線

WINDOWS 95
CD-ROM

研發製作

Copyright (c) 1997 by CREATIVE EDGE Co.,Ltd.

台灣區代理發行
MACAU RANCHO Co., Ltd.

台灣區總經銷

Playtime
力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.

台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

UMAX GROUP

Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime

Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime Playtime

LOOKING FOR THE LOST WORLD OF YOUR DREAM!

MY Friend Koo

酷小子歷險記

擁有七大冒險關卡

超過30種以上的遊戲場景

我們的好朋友，
最活潑可愛的酷小子，
最富正義感的酷小子，
將和您一同完成一趟，
最神奇的冒險之旅!

本年度
最"酷"的
動作
冒險遊戲

WINDOWS 95
CD-ROM

製作發行

En K

代理發行．生產製造

力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.

台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

UMAX GROUP

重回光榮戰史

炎龍騎士團１〈邪神之封印〉與炎龍騎士團２〈黃金城之謎〉即將推出**光碟紀念珍藏版**

另外並推出**炎龍系列攻略設定集**

內容包含炎龍系列遊戲的完全攻略、人物設定介紹、以及外傳網路精采小說

限量發售・絕對典藏

DYNASTY

漢堂國際資訊股份有限公司

高雄市中正四路211號13樓之2　TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970

E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw　http://www.dynasty.com.tw

第一章……………密使使用手冊

壹 內文解讀：

①戰役次別會因進行支線之不同而有差異，為求完整顯現遊戲全貌，文中對於不同支線的戰役皆加上英文字母區別，密使們當以自己的路線對照流程進行之。

②戰役次別加有「＃」符號者，表示該戰場係秘密關卡。行動中未發現的話，將直接進入下一場戰役。

③文中所列之「我方」、「NPC」和「敵方」的人數，會因支線之不同而稍有出入。由於諸多「不可告人」的因素，文中未能詳細列舉，幸勿見怪。

④寶物一欄判別如下：

加有「＊」者，表示該寶物係隱藏的。

加有「△」者，表示寶箱是上鎖的。

數字則是擺放該寶物的座標位置。

⑤戰利品所列者，於該戰役結束時才能獲得；至於特殊物品的取得，在各該戰役文中另有記載。

貳 行旅記事：

①在無特殊劇情牽引的情況下，若於間隔的兩場戰役中發現隊員有短少現象，這通常是因為在城鎮時未進入教會尋求復活之故。又或者，上一場戰役結束後，沒有機會進入城鎮。

②到商店購置裝備之前，記得先自行裝備一番。因為很可能隊伍已擁有相同的裝備，或更優於商店貨色的裝備。

③在各地的旅店裡，應多與老闆交談，如此可獲得不少珍貴的訊息。

④若是在教會裡尋求復活或轉職未獲回應，這

通常表示漏掉了奉獻的程序美德。

⑤戰場上即使升級到可轉職的程度，最好先仔細評估清楚再做轉職的決定。若是職系有所改變，該轉職隊員身上所有不適用的裝備會全數卸下，這會導致立即的危險。

⑥在轉職的養成過程中，試著將隊員分成二部份，一部份留任原職累積修爲，另一部份則盡量轉換不同職系，培養成全能型的隊員。這對於作戰時的靈活調度很有幫助。

參 作戰要訣：

①當隊員學得任何一項魔法時，多找機會試試身手。當熟練度累積到一定水準，該隊員才能學會進一步的同系魔法。

②泰半戰場地形都具有高度差，有的甚至達到一、二十層樓的程度。善用這項特點，常能造成出人意表的攻擊效果。高度越高者，造成的殺傷力越大。反之，我方所受的傷害也與敵方所處的高度成正比。

③即仗敵我雙方高度一樣，背後攻擊的力道與效果最佳。同理，我方面向敵方時，所受的傷害也最小。

④以物理攻擊圍剿同一名敵人時，只要情況允許，我方第一人應繞至背後再出手，如此可使敵人轉身面向我方第一人，但背後也因而門戶洞開，我方第二人則可繼續由背後攻擊。如果還不死，我方第三人則再於左側或右側補上一記，當敵人轉身向左或向右面向我方第三人時，他的背部則又再度騰空了。除非是頭目級的人物，否則，很少有人能禁得起這般摧殘。

⑤行動點數於戰役中有決定性的影響力。在我方，可能因移動而不能施法或攻擊，又甚或喪失連擊的能力。在敵方，最顯著響是，因爲偵測不到我方隊員而延緩出擊行動。對此，宜留意之。

⑥施法術時，宜愼防在有效範圍內傷及我方隊員，這是很傷感情的人倫悲劇。

肆 注意事項：

①爲使諸位密使能玩得盡興，本文係採「快樂的玩家」之難度所撰，文中提到的某些數據容或稍有差異，祈鑑諒。

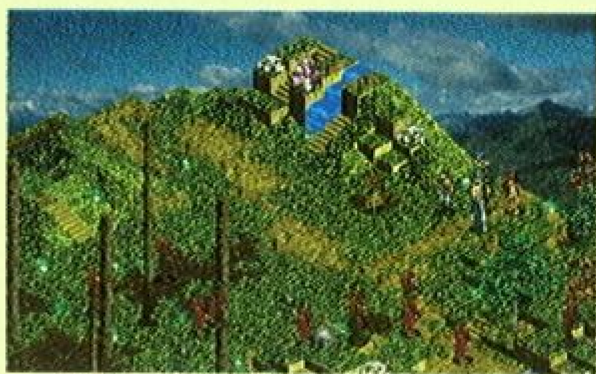
②本手冊於閱後五秒鐘內將自動…喔！對不起…咱編輯哥哥姐姐們臨…時有交待說萬萬不可哩…

第二章……男主角白志超由迦納國出發

男主角第一部

1、第一神劍

◆勝利條件：擊退盜賊團
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　方：5人
◆　NPC：0人
◆敵　方：12人
◆寶　物：（*11.17）＝藥草（9.40）＝法師帽（*13.33）＝化石草
◆戰利品：藥草×2、療傷草、$1,500



背　景：白志超、霜、艾文和羅莎莉四人承迦納國之託，護送南巡使前往南方領探查探軍情。爲免消息走露，給赤子國或南方領可乘之機，一行人乃喬扮成商旅；離開王城時，竟連駐守城門的監官將領也都瞞過了。

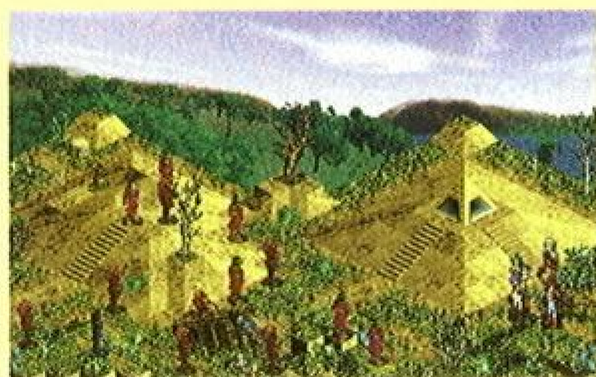
眾人高高興興地出了城門，來至城郊時，或許是隊伍裝扮得太像了，連盜賊都視爲富商巨賈而意圖行搶…

戰　略：這是隊伍初試啼聲之作，可以藉機先將操作方法練熟一些，順便熟悉一下各位隊員的背景和特長；瞭解我方究竟有多少實力，才能有漂亮的出擊。要是這一戰都過不了，還是趁早回頭到迦納國領取遣散費吧！

到第4回合時，盜賊會趕來五名幫手，不過我方也會增加生力軍；刑天的出現確是一大助力，不過戰役中暫時由電腦控管，獲勝後他才會加入隊伍。附帶一提，如果玩者帶領的是一支「神兵」，在四個回合內就將盜賊清光的話，刑天是不會出現的。

戰後聽聞秋月到茱迪家中作客，這趟護送任務應多找幫手，她二人可能會有興趣的，那就先往鏡湖城走一趟吧！

2—攔路虎



◆勝利條件：
打倒盜賊首領
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：　6人
◆　　NPC：　0人
◆敵　　方：14人
◆寶　　物：（　2.16）＝繩索
（*15.18）＝力量輝石
（10.38）＝魔草
◆戰利品：藥草、魔草、$2,000

背　　景：在平地上的旅程連日無事，但進入鏡湖山區時，竟碰上先前的盜賊團埋伏在此，意欲報往日之仇。

戰　　略：這批盜賊像極家族企業，個個都攀得上關係，不過倒不難對付，較麻煩的是半路殺出的五名弓弩手，由於他們的射程頗遠，隊伍應盡量避開攻擊圈，全力圍攻盜賊首領即可獲勝。

如果想多賺取經驗值，可以讓一名隊員去引弓弩手移近，其餘隊員再擁上圍剿，如法泡製即可依序解決五名弓弩手。唯須留意，盜賊首領於此時也較有餘裕反擊。

戰後聽旅店老闆提及，繩索在一些洞窟可能用得上，那可得好好保管囉！

3—鏡湖城

◆勝利條件：
清除所有的敵軍
◆失敗條件：
白志超、秋月和茱迪任一人陣亡
◆我　　方：　6人
◆　　NPC：　2人
◆敵　　方：17人
◆寶　　物：（10.34）＝魔草
（*16.35）＝療傷草
（14.10）＝金剛石
◆戰利品：$2.500

背　　景：鏡湖城的哨兵與盜賊勾結一路，正在打劫城內財物而與二名女子對峙，遠遠望去，正是隊伍要找的秋月和茱迪…

戰　　略：開戰前，盜賊嘍囉曾提到「南邊的哨站」，但立遭盜賊首領制止。這批人是臨時募來的傭兵部隊，聽秋月提醒，盜賊首領會隱身術，只有貼近他身邊才能看得見他。

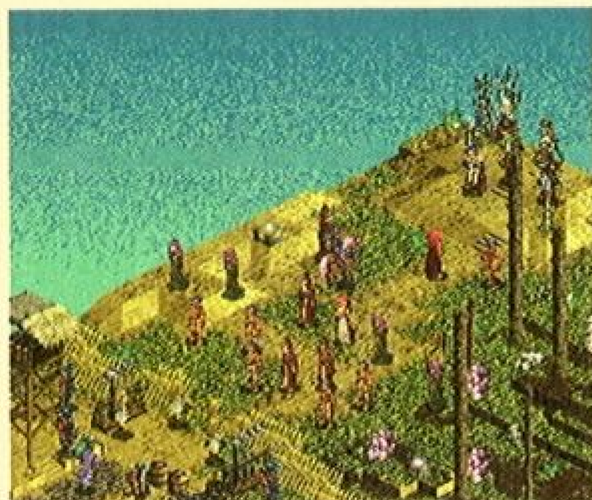
要破解盜賊首領的隱形術，在幻術裡有一招「眞實之眼」可促使他現身。以隊員目前的修爲，恐怕難以練成；但有個方法還是可以偵測到他的所在，即隊員移動時，留意移動範圍內沒有色塊的空白處，那就是他老兄的位置。利用這個方法，所有隱形的敵人都難以遁形。

在這一役中，我方可採以逸待勞的戰術，先以戰士型隊員堵在圍牆入口處近身肉博，外圍隊員再輔以法術攻擊或專事醫療即可。待敵方前鋒死傷逾半時，再由入口逐步推進。

至於城內的秋、茱二人，玩者雖不能控制，但要她倆陣亡，還眞不容易。唯一要注意的是，別讓秋、茱二人單獨與盜賊首領交手太久就是。戰役後她二人才會加入隊伍。

隊伍獲勝後才警覺到，原來這只是個緩兵之計，對方眞正的主力已開拔到南方的哨站了…

4—血染哨站



◆勝利條件：
消滅所有的傭兵
◆失敗條件：
白志超陣亡或哨站守兵全滅
◆我　　方：8人
◆　　NPC：9人
◆敵　　方：17人
◆寶　　物：（*14.40）＝解毒草
（11.52）＝絲衣
（△7.26）＝智慧果
◆戰利品：療傷草、魔草、行氣散、$4,000

背　　景：哨站已經遭到襲擊，當隊伍趕抵時，哨兵與傭兵部隊正展開決戰。

戰　　略：九名NPC全是哨站的守衛與隊長，仔細瞧瞧，有一名哨兵還站在哨崗上，所以若要哨兵全滅也不是易事。隊伍如果自顧不暇，那就讓他們死吧！只要保住一名哨兵的命就符合勝利條件

了。

擒賊先擒王，先以主力攻下配有坐騎的傭兵隊長，才能避免隊員大量失血。傭兵隊長死後，可得〈仙丹〉。

傭兵集團何以會進攻哨站呢？據哨兵隊長指出，這顯然是有預謀的行動，懷疑是南方領在幕後主使，因爲雇請傭兵的鉅大花費，非尋常富商所所能承擔。

隊伍詢問哨兵隊長有關前往南方領的路況，哨兵隊長乃帶往面詢商隊的護衛隊長，他對南方領的旅途狀況非常熟悉。

根據護衛隊長的說法，若是穿越沙漠會比較快，但會經過一座鬧鬼的墳場；繞道而行雖然較安全，但有時也會碰上沙盜，難免一場惡戰。一般旅行商隊因雇請護衛隨行保護，大都寧願繞道，即使遇上沙盜也不願撞鬼。

事已至此，隊伍得做個決定了：

（一）與商隊一起行動－戰役5

（二）單獨穿越遺蹟－戰役5A

5－黃沙烈燄

◆勝利條件：逐退所有的沙盜
◆失敗條件：白志超陣亡或商隊護衛全滅
◆我　方：8人
◆　NPC：10人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：（2.8）＝巨劍
　　　　　（21.34）＝魔法盾
◆戰利品：$2,000

背　　景：和商隊一同出發數日後，商隊嚮導發覺已被沙盜盯上而緊緊尾隨於後。這一天，沙盜發動了一次突擊戰，似乎要測試隊伍的應變能力。

戰　　略：十名NPC全是商隊護衛，隊伍爲了自保，很難保全十名護衛安然無事，其實只要盡力保住其中一人，即可免遭失敗的下場。爲免這名活命的「人質」橫衝直撞而壞了大事，我方隊員應伺機將他攔住，使他遠離暴風圈。至於另外九名護衛，就讓他們去充當砲灰，隊員可以隨後在他們攻擊過的敵人身上再補上一記，以坐收漁翁之利…這與江湖道義無關。

沙盜全都配有坐騎，且不乏弓弩手，使得這場戰役頗有難度。玩者大概已經摸清楚了，白志超、艾文、刑天和秋月較適合打前鋒，飛霜和茱迪則是後衛，羅莎莉應置於攻擊圈外對隊員施予醫療，至於南巡使則配合兩名後衛，專責看管「人質」即可。

隊員移動的步伐別太快，應算計好能處於羅莎莉「集體治療」的有效範圍內，如此可保每個回合都能得到醫療。

6－沙盜營地

◆勝利條件：消滅所有的沙盜
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　　NPC：8人
◆敵　　方：12人
◆寶　　物：（ *0.11）＝象牙聖杯
（2.29）＝隱形藥水　（3.12）＝興奮劑
（△ 4.6）＝玫瑰石　（7.12）＝銀牙彎刀
（△10.5）＝地靈珠
◆戰利品：$2,500

背　　景：在成功擊退來犯的沙盜遊騎之後，商隊護衛士氣大振。在說服商隊的護衛隊長後，與隊伍一同前往沙盜的大本營，打算就此永遠解決沙盜的困擾。

戰　　略：這場戰役因不需顧及商隊護衛的安危，較不會縛手縛腳。這些護衛隊員橫衝直撞的也有好處，幾個人悶著頭有時也能蠶食掉一名騎弓手。看在這個份上，如果可能，不妨施予醫療術。

我方的主力最好針對沙盜戰士，他們的攻擊力不弱，以南巡使和羅莎莉會在單一敵人的攻擊下斃命即可見一斑，千萬別輕忽了。

這場戰役也頗有難度，雖然最後將沙盜的老巢給掀了，但聽說沙盜頭子已率眾去找商隊，恐怕商隊就要遭殃了。

7－沙盜黑蠍子

◆勝利條件：
打敗沙盜黑蠍子
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：8人
◆敵　　方：14人
◆寶　　物：（7.48）＝生命之果
◆戰利品：$3,500

背　　景：隊伍和商隊護衛全速循原路趕回出發點，希望能趕在沙盜之前，拯救商隊覆滅的命運。

戰　　略：這一仗難的不是沙盜頭子，而是他率領的這一群沙盜戰士和騎弓手，時間拖長了絕對不利於我方。

前一兩回合，我方隊員可按兵不動，先讓商隊護衛去引敵方欺近並纏住他們，我方隊員則分兩路包抄，在商隊護衛難以爲繼之前，鎖定頭目黑蠍子圍剿之；只要黑蠍子一死，我方就算是脫困了。

先別計較經驗値了，留住青山才是要務。待沙盜瓦解，往後行旅可安心多了。

5A－遺跡惡鬼

◆勝利條件：
清光所有鬼怪
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：17人
◆寶　　物：（1.12）＝戰鬥力儀
（14.7）＝個人傳送器
◆戰利品：$2,000

背　　景：隊伍在與商隊分手後，直接穿越沙漠，來到商隊視爲畏途的遺跡所在。這次隊伍冒險經過此地，運氣差了一些，証實了商旅們口耳相傳的鬧鬼傳言…

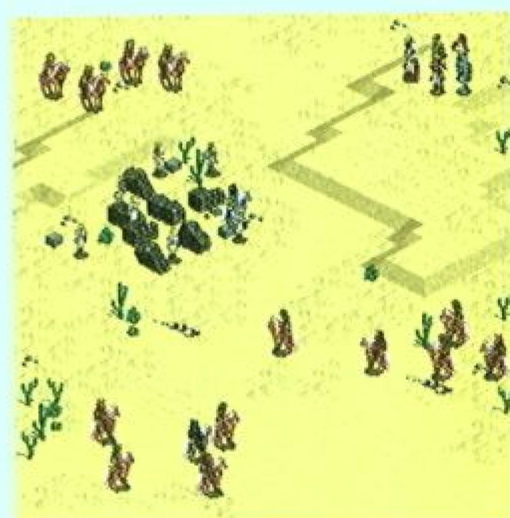
戰　　略：惡鬼果然厲害，這些僵屍和骷髏兵棘手得很，但後悔不繞點遠路已來不及了。而且走這一路並無任何商隊護衛可充當砲灰，一切全得看自己了。

敵陣中的女妖會施醫療術，若不設法先除掉她，或將單一惡鬼於該回合中解決的話，隊員會做很多白工的。

這場戰役不能求快，也不能貪功。我方應採保守的戰術，攻擊不如防守得好。設法逐一將惡鬼誘進我方陣中再鯨吞之，這是最保險的戰法，也是造成我方傷亡最輕的戰法。唯須留意，隊員移動的位置務須在敵方群鬼的偵測範圍之外，如此才不致引發群襲。還有，我方實力較弱的隊員，千萬別派出去誘敵或落了單，那是愚蠢的自殺行爲。

這下子成爲打鬼英雄了，要不…組個抓鬼特攻隊？

6A－危亡的商隊



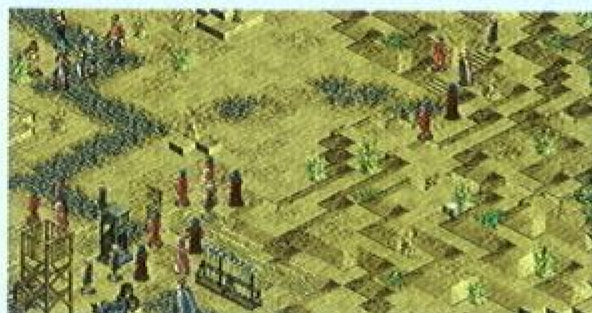
◆勝利條件：
打敗沙盜頭目黑蠍子
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：8人
◆敵　　方：14人
◆寶　　物：
（*14.3）＝剛玉
（6.24）＝妖精藥罐
（8.34）＝青銅鎧甲
（1.35）＝功夫靴
◆戰利品：$3,500

背　　景：通過遺跡的兇險之後，隊伍再度進入沙漠，來到最後一段路程時，碰上了先前繞路而行的商隊，他們正遭受沙盜的圍攻，隨時有覆滅的可能。

戰　　略：隊伍遇見這等情事，豈能袖手旁觀？這群沙盜可不是烏合之眾，還眞有點兒本事，尤其陣中的弓弩手因有遠程射擊的能耐，顯得較爲棘手；不過，弓弩手的防禦能力遠不及沙盜戰士，一旦逼近身去，合二人之力即可解決一名，難的是，在推進的過程中，很容易被射成個馬蜂窩。

商隊所在的位置有點距離，爲免夜長夢多，開戰後隊員應將目標鎖定在頭目黑蠍子身上，盡速結束他的生命才是正務。切記：貪多嚼不爛啊！

8－罕泉哨所



◆勝利條件：
（1）和平進入南方領
（2）白志超由旁處山地繞過罕泉哨所
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：22人
◆寶　　物：（16.33）＝小還丹
（7.34）＝能量盾
◆戰利品：$3,000

背　　景：離開沙漠，眼前已是罕泉鎮的邊防關卡，由此地開始，算是進入南方領的管轄區了。南方領領主授權此地駐兵檢查過往的商旅，並收取入境費。

戰　　略：當隊伍向前走不多遠時，遭到駐軍隊長攔阻路檢，這時，隊伍可得有一番思考了：

（一）停下來接受檢查
（二）拒絕哨站的檢查

若選擇接受路檢，則商隊護衛隊長會隨後趕至，經他說項之後，繳交入境費即可和平方式收場，隊伍也就平安通過哨站。

要是拒絕路檢，則一場惡鬥在所難免了。哨所乃南方領隘口，所以駐有重兵，這些駐軍龍蛇混雜，各式人等都有，且多達22名！選擇開戰是否明智，端視如何戰法，重要的是，隊伍可在這場戰役中，獲取較多的經驗值；如果一味地避戰，隊員總似乎有「長不大」的遺憾。

開戰後，白志超即可先往東邊的脫離點移近，別擔心他無法參戰，那兒還有好幾個駐軍等著，說不準還需要幫手呢！

這樣佈置的好處是，萬一我方隊員的戰況吃緊，只要白志超一站上脫離點即可全身而退。這一仗並不很難，只是敵方的聲勢浩大，頗有震懾的效果。理想的戰法是，盡量讓敵人擠成一團，先施以法術攻擊後，尚有行動力的隊員再逐一補上一記。順利的話，一個回合裡就可吃掉大半串的肉粽了。

隊伍進入罕泉鎮時，瞧見賈府保鑣耀武揚威，魚肉百姓。聽聞賈得耶這「罕泉惡霸」，平日不僅搜括居民財物，還強搶民女送往他開設的妓院賣淫，這般的惡行惡狀傳入隊員耳中，難免激起俠義之情。

接下來該如何做，可得好好算計一下：

（一）先去找賈得耶麻煩－戰役9
（二）先去妓院清除打手－戰役9A

男主角第二部

9－惡德商人

◆勝利條件：
打敗祁師傅
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（21.33）＝充血的棺材
（17.22）＝爆烈斧　　（5.16）＝風動珠
（8.12）＝魔導士長袍　　（3.22）＝無極戰衣
（*22.37）＝吸血鬼之齒
◆戰利品：$5,500

背　　景：罕泉鎮是因爲在沙漠中發現泉水而建立，故名罕泉。依南巡使的說法，賈得耶是南方領財政的重要來源，眾人決定潛入賈府，以查探賈得耶與南方領勾結的証據。隊伍所謂的查訪，竟然是由正門進入…

戰　　略：砸人家的屋子雖然痛快，但也得付出代價。賈府的保鑣以忍者較多，跟術士一樣，是較容易對付的。除了大廳上的保鑣之外，當家作主的祁師傅和幾名術士都位於廳台之上。有一點須留意，我方隊員的行動應避免太接近高牆，因爲由高處而來的任何形式的攻擊，殺傷力俱都加點計算。

祁師傅是名武者，他的武術相當可觀，而且對於法術攻擊似乎具免疫力。我方應派出實力最佳的兩三名隊員，由圍牆上向之欺近，待近身後再集眾人之力，期能於同一回合中作掉他；否則以他驚人的再生能力，這恐怕會是一場揮不去的夢魘。

祁師傅死後，隊伍又陷入一陣迷思：

（一）進屋子去尋賈得耶晦氣－戰役10
（二）早早開溜、見好就收－戰役10A

9A－人口販子

◆勝利條件：
清除所有的保鑣
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：（0.25）＝微笑的面具
（17.33）＝漂亮的洋裝　（0.43）＝魔花
（17.47）＝蛋白石
◆戰利品：$4,500

背　　景：依南巡使的說法，賈得耶是南方領財政的重要來源，得知賈得耶經營妓院和人口買賣，隊伍決定採取斷絕賈氏財源的手段，砸毀其據點以削弱賈氏的勢力。

戰　　略：一夥人闖進妓院後，與打手領頭一言不合，展開對戰。打手領頭乃嗜血戰士，實力不可小覷。其餘的打手和小魔術師不難對付，一開始就可以將主力放在打手領頭，他死了，隊伍可免後顧之憂；再者，時間拖久了，屋頂上還會出現四名弓弩手幫腔，由於居高臨下，所以佔盡便宜。

我方應盡早利用羅莎莉的「飄浮術」送隊員上屋頂作戰，除了可以取得寶物外，也可以爲弓弩手的出現預留伏筆。

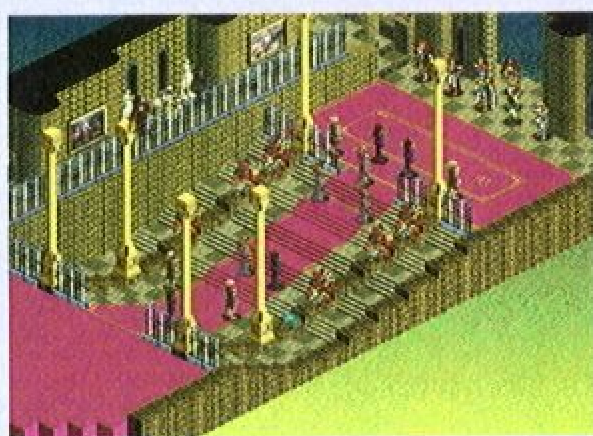
勝利後，秋月決意要到賈府除去賈得耶，因爲他爲惡不仁，須饒他不得。

您呢？您覺得如何：

（一）早早離城、免生是非－戰役10B

（二）前往賈府、除惡務盡－戰役10A

10－神祕的訪客



◆勝利條件：
（1）打倒賈得耶
（2）打倒吸血鬼穆迪
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（5.22）＝精鋼盾
（9.43）＝射手弓
◆戰利品：$6,000

背　　景：賈府保鑣潰敗四散，轉眼間卻消失得無影無蹤。仔細搜查後，發現一條秘道通往地下室，隊伍沿著秘道來到賈府的金庫。賈得耶以女奴爲獎賞，誘使手下穆迪消滅入侵者，但穆迪似乎有趁機敲詐之意…

戰　　略：這場戰役的厲害角色當屬吸血鬼穆迪，開戰後，賈得耶終以「吸血鬼之齒」說動他出手。因此，我方初時不要踏上廳台階梯，以免通道反被他堵死。隊員可在廳上游移，誘使穆迪躍下，我方再派出一人獨自上廳台收拾賈得耶即可。他太胖了，所以跳不下來。

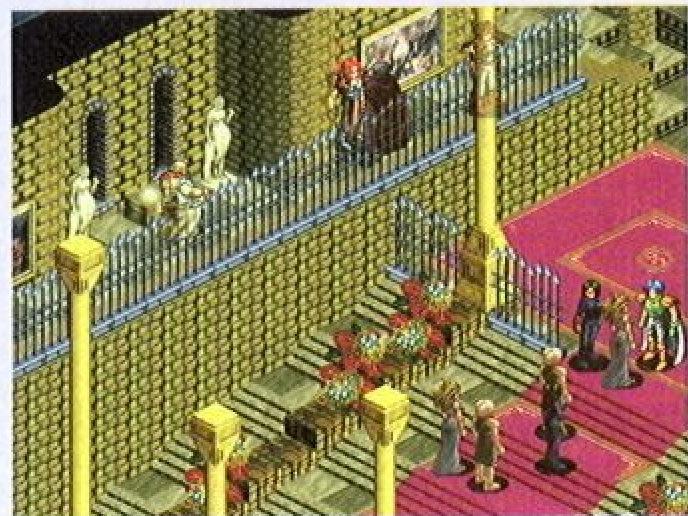
賈得耶和穆迪二人，誰死都符合勝利條件，但殺死賈得耶不但省事得多，而且還外加一粒〈變身丸〉。

戰役若拖到第十回合，會出現西碧拉和四名護衛，他是赤子國三等勳爵克雷布特里的手下，此番前來，純是趁火打劫，竟將賈得耶的財物搜刮一空，隨即揚長而去。還好她不是衝著隊伍而來。

賈得耶死後，隊伍走出地道碰見一群人，爲首之人是奚族的娜塔莉雅，指著地上一名女子請隊伍代爲照看，她因遭到一些小丑襲擊而陷入昏迷。這群人自稱有事在身，說完話就離開了。女子醒後，自稱奧帕兒，懷疑小丑們是外國派來的殺手，侍衛們全都遭到毒手。

原來奧帕兒是此地行政長官的女兒，既是南方領主之女，南巡使遂愈加擔心暴露身份而誤了正事。

針對奧帕兒邀請眾人到亞修斯城家中作客乙事，隊伍幾經考量乃做出了決定，刑天、秋月、茱迪和南巡使由另一路趕抵亞修斯，而白志超、飛霜、艾文和羅莎莉則隨奧帕兒同行。一路在明，一路在暗，若眞有何變故，好歹也有個照應。



10A－意外的友軍

◆勝利條件：
白志超抵達東邊的離點
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：8人
◆　NPC：6人
◆敵　方：24人
◆寶　物：（18.34）＝射手弓
（△2.55）＝醜陋的面具
（27.30）＝魔法之酒　（△6.38）＝騎士靴
◆戰利品：$4,500

背　景：隊伍將賈府的產業破壞一空，狠狠出了一口惡氣。就在這時候，屋外已圍攏了不少當地駐軍，隊伍若不能盡速離戈，援軍會陸續趕來的。正焦急間，鎖口來了一支隊伍，她高喊著要眾人快往東邊的出口脫出重圍…

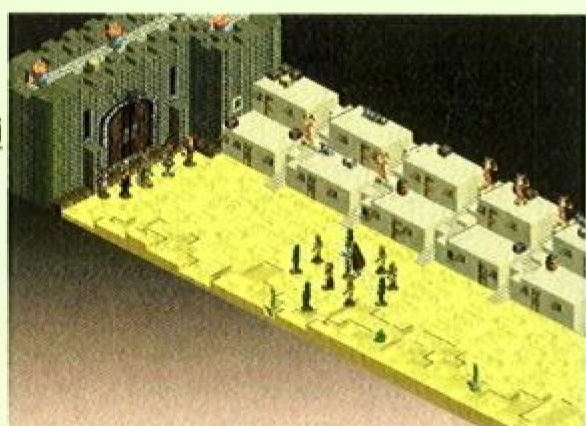
戰　略：這支隊伍是奚族部落的娜塔莉雅，她的同伴還有穆爾、泰普、蘇、古斯塔夫和黛西，戰役中這六人是由電腦控制的，但若我方隊員中已有人因轉職而學得「領導」的特殊能力，便可操控戰場上的這些NPC。

這場戰役戀戰不得，因爲敵方的援軍會不斷地出現，即使要練功也不是這種場合。若要保住白志超和娜塔莉雅的活命，其實也不難；先以我方隊員擋住東北角的追兵，理出一條血路供白志超往東移去即可，大約三、四個回合即可抵達脫離點。至於其他隊員若因此陣亡，待進了教會再尋求復活就行。

設若我方尚無法操控NPC，那麼隊員們就得辛苦一點了。除了維持血路的暢通，尚須設法堵住娜塔莉雅，別讓她走得太遠了。

戰畢，娜塔莉雅一行人先離去，隊伍則決定兵分二路前往亞修斯，待南巡使蒐集到足夠的情報再會合。於是，白志超、飛霜、艾文和羅莎莉乃自成一路向亞修斯城推進。

10B－沙漠名珠



◆勝利條件：
（1）保護奧帕兒至少十回合以上
（2）打敗丑腦
◆失敗條件：
白志超或奧帕兒陣亡
◆我　方：8人
◆　NPC：10人
◆敵　方：5人
◆寶　物：
（ 4.29）＝仙丹　（16.33）＝光之矛
（13.23）＝鐵面具　（27.51）＝龍筋戰衣
◆戰利品：$4,000

背　景：隊伍將賈得耶經營的妓院砸毀後，便迅速離開罕泉市；在罕泉駐兵展開圍捕之前，隊伍已平安地離開了城池。然而，有路以奧帕兒爲首的人爲正與一群小丑對峙，首領丑腦下了格殺令，這當然包括了半路殺出的我方隊伍…

戰　略：丑腦這號人物，強得離譜，他身邊的丑善、丑惡、丑黑和丑白也非易與之輩，我方最好先有心理準備。

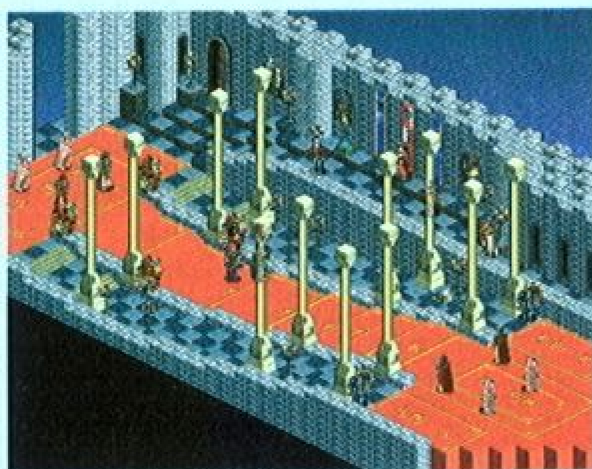
十名NPC包括奧帕兒和她的護衛隊，開戰後會逐步向城門靠攏，我方倒不須擔心奧帕兒會橫衝直撞壞了事；先算準了位置向前擋住護衛隊員，讓他們當一回人肉盾牌，唯須留意隊員之間的距離要適當，既不會慘遭集體滅亡的噩運，而彼此又能夠互相奧援爲最佳。

這場戰役別死命地想要打敗丑腦，打敗善、惡、黑、白，或許還有機會。隊伍若能保住奧帕兒達十回合，那已經是人中之龍了。

城牆上的寶物，施過羅莎莉「飄浮術」的隊員即可沿著石屋頂攀上牆頭取得。

奧帕兒的父親是南方領主，爲了表示感謝，乃邀請隊伍到亞修斯成家中接受款待。經過討論後，隊伍決定由刑天、秋月、茱迪和南巡使人另一路進城，白志超則與餘下三人隨同奧帕兒進城。如此安排，乃爲了預防遭遇不測時有所照應。

11－領主的晚宴



◆勝利條件：
白志超抵達脫離點
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：4人
◆　NPC：0人
◆敵　方：12人
◆寶　物：（12.28）＝魔王的點心
（*2.18）＝粉晶石　（15.45）＝水晶戰甲
◆戰利品：$6,000

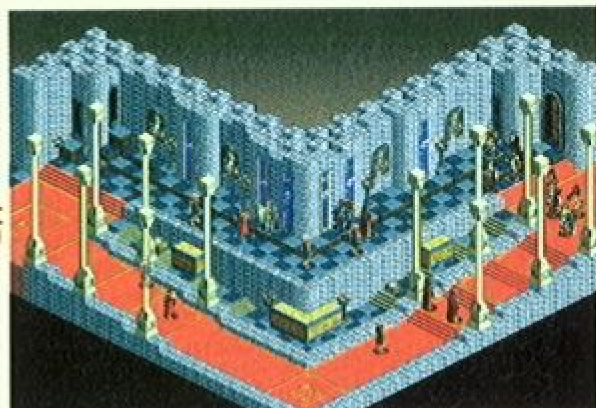
背　景：因爲奧帕兒的關係，隊伍很順利地進入南方領首府亞修斯成。次日，奧帕兒邀請隊員參加晚宴，南方領的重要人物大多會出席，這是一次絕佳的偵察機會。

戰　略：南方領主夏普、克雷布特里、柯莉特和蘭瑟姆等要人均盛裝與宴，夏普初時猶盛意拳拳，嘴裡直掛著隊伍的救女之恩；豈料待他將女兒支開後，竟下令要拿下白志超等四人。

這是一場實力懸殊的戰役，單憑隊員目前的修爲，恐怕會落個死無全屍。開戰時，娜塔莉雅率三名隊員闖了進來，她責問夏普爲何派兵強佔奚族村莊與礦場，並虐殺族中老幼婦孺？這會兒，娜塔莉雅有點幫倒忙了。

這一仗無戰術可言，白志超趕緊逃亡吧！

12－奚族刺客



◆勝利條件：
打敗宮廷大魔道
◆失敗條件：
白志超陣亡或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：4人
◆　NPC：4人
◆敵　方：10人
◆寶　物：（15.47）＝精鋼盾
（△6.42）＝忍靴　（ 9.41）＝通神草
◆戰利品：$6,500

背　景：於混亂中莫名其妙地和奚族的刺客們一起逃出，在找到出路之前，領主府內的衛兵已到處搜查入侵者，一場惡戰遂不可免。

戰　略：這些宮廷衛兵和護衛法師，個個實力不弱，須得和娜塔莉雅的人馬採分進合擊的戰術，才能殺出重圍。要是我方到現在尚無法操控NPC，那可精彩刺激多了。雖然話說各自負責一路，但我方隊伍可不能離娜塔莉雅四人太遠，否則就來不及適時營救。

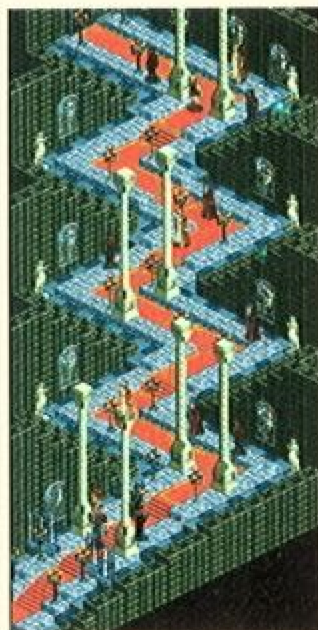
一上一下的我方二路人馬得採速戰速決的戰術，條件是打敗大魔道，但是等到跟他交上手，其他人大概也死得差不多了。慎防到第八回合時，柯莉特會隨後趕到，她見大魔道久攻我方不下，所以親自動起手來。除非我方隊員離入口太近，否則柯莉特將會因偵測不到我方隊員而按兵不動；要是存心想去招惹她，須知柯莉特對於一般物理攻擊較具免疫力，招式及魔法較能制得住她。

大魔道死後得〈魔術原理〉。娜塔莉雅問及何以遭受攻擊，白志超也感迷惘，不知那裡得罪了夏普。白志超佯稱自己乃一般商旅，娜塔莉雅則不置可否。只是，接下來該如何呢？

（一）好！妳走妳的陽關道，我過我的獨木橋。～戰役13

（二）不！現在應該是同心協力的時候。～戰役13A

11A－潛入領主府



◆勝利條件：
在十五回合內消滅所有敵軍
◆牧敗條件：
白志超陣亡或超過時間
◆我　方：4人
◆　NPC：0人
◆敵　方：11人
◆寶　物：
（9.50）＝龍之麟
（△9.25）＝無名劍譜
◆戰利品：$6,000

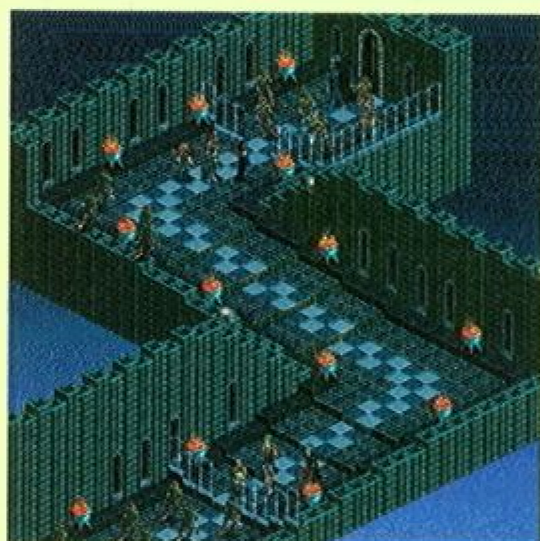
背　景：終於到了南方領的首府亞修斯城，如今隊伍已遭通緝，雖然想調查領主府內的消息，但卻不能光明正大地進入。唯今之計，讓半數的隊友在城內製造混亂，其餘隊員則趁亂進入府內。

戰　略：這場戰役的難度頗高，如果先前攜帶的道具不敷使用，很容易就功虧一簣。因爲要是單靠羅莎莉一人的醫療術，常會碰到顧此失役的窘境；更因爲有回合數限制，隊員應謹守招無虛發的準則。

白志超和艾文仍然是最佳的前鋒，待他們將敵方誘近後，飛霜再輔以招式或魔法攻擊，這才能造成複數的傷害；而羅莎莉則是靈活的游擊手，視情況施予集體治療或攻擊。任何隊員的招式皆須用在刀口上，否則臨到時機成熟時，很可能精力值不足，到時再呼天搶地也爲時晚矣。

如此穩紮穩打的戰法，成功的可能性也較高。

12A－兩隻老鼠



◆勝利條件：
打倒僵屍王
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：4人
◆　　NPC：4人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：
（7.51）＝魔法之酒
（18.55）＝貓眼石　（10.39）＝行氣散
◆戰利品：$6,500

背　　景：慌亂中的到處流竄，使得隊伍躲到了一處奇怪的地方，這兒竟然有怪物…巧的是，娜塔莉雅一行人也闖了進來…

戰　　略：別小看娜塔莉雅一行人的實力，她們的戰力足以對付位於下方的一群僵屍。要是我方尚無法控制NPC，爲保險起見，開戰後宜暫時移往下方與之會合。解決燃眉之急後，再合八人之力逐步殺回上方。

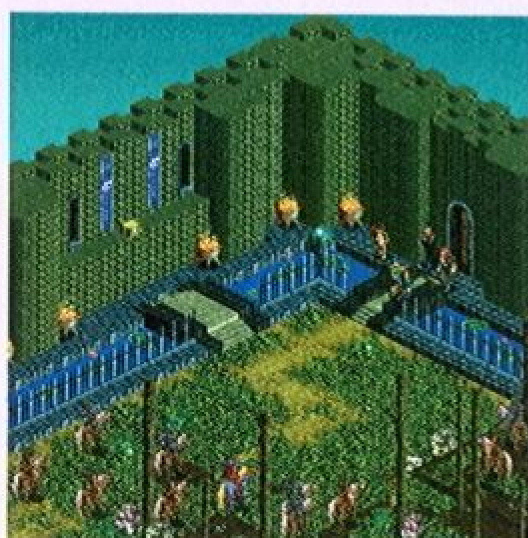
僵屍並不難對付，待僵屍全死了，八個人還打不贏一個僵屍王嗎？

原來娜塔莉雅來亞修斯城的目的與我方一樣，聽說在此樓上是事務官的辦公室，裡面有一份南方領的〈軍事計劃書〉，接下來該如何呢？

（一）和奚族聯手攻進事務官辦公室－戰役13A

（二）先行離開、會同隊友後再做打算－戰役13B

13－側門突圍



◆勝利條件：
打倒騎士團統領
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：4人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：
（△10.30）＝水晶盾
（4.36）＝武鬥靴　（＊14.56）＝大還丹
◆戰利品：$8,000

背　　景：和娜塔莉雅分手後，隊伍有驚無險地突圍而出，最後來到領主府的一扇側門，此處早有一隊待命的騎兵團擋住了隊伍的退路。

戰　　略：既是騎兵團又配有弓弩，隊伍就算不迎戰，也會挨打的。最佳的防禦猶勝於攻擊，隊員還是固守橋樑，再伺機各個擊破。

騎兵團統領是魔法騎士，待敵軍兵力銳減大半後，我方應將攻擊主力擺在他身上，只要制服了他，隊伍就脫困了。這一仗確實很累，若能留得一口氣在，英雄二字自也當之無愧。

獲勝後又碰見娜塔莉雅四人，她提到同伴被逮到牢裡，聽說我方隊員也遭擒，莫非刑天等人失手了？事關緊急，還是先設法到牢裡救人才是。

13A－攜手合作

◆勝利條件：
打倒克雷布特里
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：4人
◆　　NPC：4人
◆敵　　方：18人
◆寶　　物：（14.42）＝魔力冠
（*16.46）＝詛咒的法杖　（17.49）＝兵法書
◆戰利品：$7,500

背　　景：雙方決定一起行動後，應娜塔莉雅的要求往領主府的事務處前進，迎面而來的是首席事務官所帶領的大隊人馬。

戰　　略：敵方陣營中的黑魔導士與喚術師實力不弱，爲免夜長夢多，我方應將主力對準克雷布特里，期能盡速結束戰役。

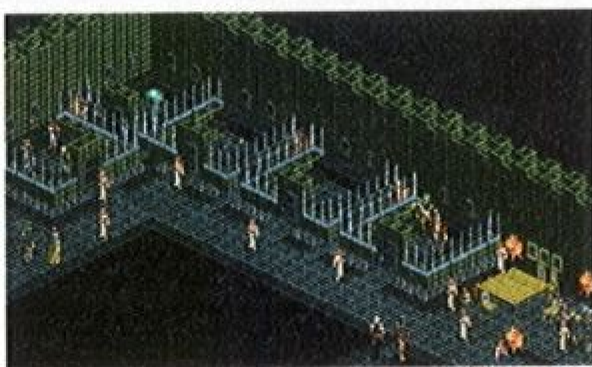
我方若能操控NPC，娜塔莉雅陣中的蘇也懂醫療術，可別閒置了。

克雷布特里受創後跑得很快，留下一份〈軍事計劃書〉，內中記載南方領進攻鄰國的兵力分佈與路線。娜塔莉雅表示，蘭瑟姆因懷疑還有人想混進府來，於是下令警戒，她等因避戰不及，才會碰見我方隊伍。

聽說她的隊員遭擒，被關在地牢裡。既然要合作，那就一起救人去吧！

14－獄府黑牢

◆勝利條件：取得獄門鑰匙
◆失敗條件：
（1）白志超或娜塔莉雅陣亡
（2）任何一名待救援的隊友陣亡



◆我　　方：7人
◆　　NPC：6人
◆敵　　方：11人
◆寶　　物：（9.21）＝虎眼石
（△6.14）＝高級戰靴
◆戰利品：$8,000

背　　景：合流的隊伍再一次進入領主府，這一趟無關乎機密或仇恨，純為受困的隊友而來。

戰　　略：這場戰役，我方將可控制多達十三名的隊員，包括前來營救的白志超四人及娜塔莉雅四人，以及被關在牢裡的刑天、秋月、茱迪三人，及友軍的泰普、黛西二人。

隊員雖多，但因其中五人是關在牢裡的，事實上也起不了什麼作用；這些待援的隊友，在牢裡挺安全的，想要他們陣亡也著實不容易。

這是難度較低的一場戰役，我方可盡量由需要升級的隊員出手即可，較強的隊員只須做好後援工作。如果不想嗑磨蹭，那麼直取典獄長性命即可取得〈萬能鑰匙〉。注意！鑰匙一旦到手，戰事也就宣告結束。因此，務須在確定要結束戰役時再做出最後一擊。

牢裡的寶物如何取得？還記得先前提起過的「飄浮術」嗎？順帶一提，在這兒有個變數，要是隊員中有人學得幻術的「傳送術」，那就可以將隊員任意傳送於牢房內外了。

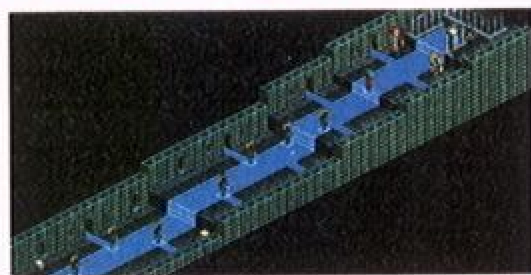
刑天脫困後表示，南巡使已被南方領的人帶走了，想必是身份已經暴露。

娜塔莉雅在領主府內拿到一份〈軍事計劃書〉，謂南方領準備了一筆資金，一面雇用赤子國附近的傭兵集團，一面則向海外買進大量武器，事成之後就將發動侵略戰爭。

娜塔莉雅表示，奚族在城中有個據點，不妨先到那兒，再作商議。

13B－密盜庫庫克

◆勝利條件：掃除此地的怪獸
◆失敗條件：白志超陣亡或庫庫克歸西



◆我　　方：4人
◆　　NPC：1人
◆敵　　方：7人
◆寶　　物：
（1.55）＝飛燕刀
（24.16）＝生命之果　（10.49）＝力量輝石
◆戰利品：療傷草、魔花、$3,000

背　　景：追兵的腳步聲漸行漸遠，取而代之的是潺潺的流水聲。隊伍此刻已置身於領主府底層的下水道，意外的很，此地竟有狀似魚人的妖獸，和一名形單影隻的陌生男子…

戰　　略：難得輕鬆的一場戰役，大夥兒算是切磋武藝吧！這名男子喚庫庫克，幹的是竊盜行當。今日在領主府內收穫頗豐，但因一群人笨手笨腳地闖進府內並驚動警衛，遂連累他逃竄至此。

庫庫克要求加入隊伍，趁機做做買賣。瞧瞧他滿機靈的，也許有用處，就這麼決定囉！

出了水道，碰上刑天等人，謂南巡使要獨自調查已先離去。庫庫克也獲知南方領軍事計劃乙事，他帶領隊伍由秘道抵達事務官的辦公室。除了南巡使，隊伍也算是會齊了。

14A－軍事計劃書

◆勝利條件：
打倒丑腦
◆失敗條件：
白志超陣亡

◆我　　方：8人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：18人
◆寶　　物：
（7.42）＝賣身契
（17.49）＝智慧果　（14.42）＝連弩
（*10.39）＝火神珠
◆戰利品：$9,000

背　　景：在庫庫克的帶領下，隊伍穿過迂迴的秘道後，出現在事務官的辦公室內。

戰　　略：這一仗很累人，而且難度頗高。敵方陣營中的黑魔導士和召喚術師法力強大，我方須得多加防範。隊員的行動戒忌躁進，寧可讓敵人欺近身來，也要珍惜我方隊員的行動點數，如此才有較佳的反擊能力。

待敵軍傷亡逾半時，我方再集結主力卯上丑腦，這是較保守，也是較保險的戰法。

戰後碰上娜塔莉雅，白志超出示南方領的〈軍事計劃書〉，雙方因為要進一步商議對策，於是接受娜塔莉雅的提議，連袂前往奚族在城中的秘密據點。

15－秘密據點

◆勝利條件：
擊敗所有來犯的敵軍
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：6人
◆　NPC：6人
◆敵　方：16人
◆寶　物：（7.53）＝龍之麟
（19.62）＝魔法之酒
◆戰利品：$10,000

背　景：屋內眾人正在討論軍事計劃書的眞僞時，一時稍不留意，亞修斯城的衛兵已重重包圍在屋外了。

戰　略：此役我方只有六人上場，但加上友軍的六人，敵我實力並不致太懸殊，相反的，我方的勝算很大。娜塔莉雅六人可能裝備較弱，我方隊員須多加照顧，以免前功盡棄；此外，我方隊員也可以趁此役多累積經驗値，這種機會是很少見的。

城內已經待不住，不如出城出追擊那兩支南方領的特遣隊，將南方領侵略計劃的準備工作徹底破壞吧！

（一）往赤子國追擊運金團－戰役16

（二）往軍港攔截軍事裝備－戰役16A

不論我方選擇那一條途徑，娜塔莉雅的人馬都會進行另一項任務，而雙方約定事成之後，在亞修斯城西會合交換情報，再做進一步的打算。

男主角第三部

16－追擊柯莉特

◆勝利條件：
消滅所有阻攔的敵軍
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：0人
◆敵　方：13人
◆寶　物：（△1.51）＝正氣戰衣
（△13.49）＝兵法書
◆戰利品：$10,000

背　景：計劃商量已畢，白志超等一行人負責追擊前往赤子國的運金隊伍，阻撓雇用傭兵之事；娜塔莉雅等人則負責前往軍港阻攔南方領的武器接收，協力止南方領的軍事計劃。

戰　略：當隊伍趕上運金團時，柯莉特正率運金隊伍離去，而隨軍神官則留下負責絆住追兵。

運金團裡有弓弩手、忍者和靈術師，他們都不難解決，唯隨軍神官的魔法委實有點看頭。施以禁制型的法術，再以招式或魔法攻擊之較能奏效。

我方隊員由此開始，算是進入升級的「成長期」，可以好好規劃轉職問題了。

神官何以在毫無援軍的情況下，仍如此拚命呢？還是趕緊追上前軍吧！

17－小村劫禍

◆勝利條件：
打敗柯莉特
◆失敗條件：
白志超陣亡或是村民全滅
◆我　方：7人
◆　NPC：6人
◆敵　方：14人
◆寶　物：（*9.34）＝龍鱗頭盔
（△17.38）＝七彩鏡盾
◆戰利品：$12,000

背　景：隊伍接近敵方時，發覺柯莉特手下的主力部隊已先行出發，柯莉特本人與少數部隊則仍停留在小村中。隊伍決定發動突擊戰，但山村居民則陷入驚，不知所措…

戰　略：柯莉特對於隊伍的到來，似乎並不覺意外，或者說她早已嚴陣以待多時反較貼切。隊員們將很快就能目睹她飛斧的風采，但首要之

務，則是先將村民們移至火線外圍；而且不論戰況如何吃，緊我方至少得保住一名村民，否則就導致失敗。

運金團護衛由劍術士、嗜血戰士和祭司組成，初期不要太逼近柯莉特，這樣可以令她因偵測不到我方成員而袖手旁觀一陣子。除了固守的一名村民外，可利用其他村民貼近我方隊員來使用道具，如此將可大大的提升回合效率。唯須留意施展招式或魔法時，他們是否處於暴風圈內，免得忙未幫上，卻已屍橫遍野。

設法先除去敵陣中的祭司也很重要，否則我方隊員的攻擊速度恐怕趕不上他的集體治療。

柯莉特落敗後表示，運金團的主力並不在此，改天再決一死戰。白志超認爲隊伍應乘勝追擊，但村民表示，運金團在附近還有一支部隊，請求隊伍幫他們打發。隊伍不免又陷入兩難：

（一）先去追擊柯莉特－戰役18

（二）先消滅附近的敵軍－戰役18A

18－擊破運金團

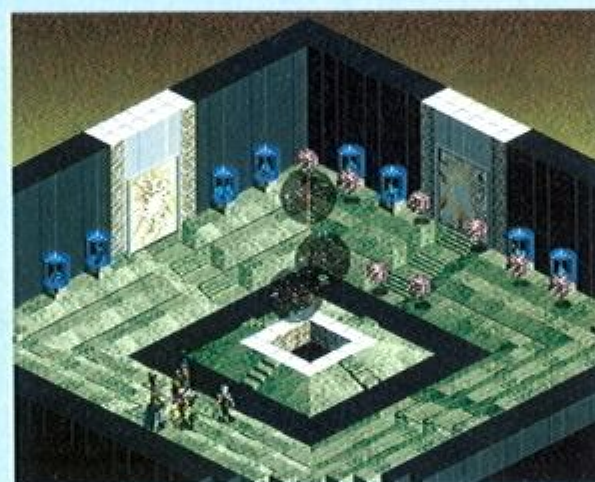
◆勝利條件：
打倒柯莉特
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：0人
◆敵　方：24人
◆寶　物：
（3.25）＝智慧果　（8.58）＝漂亮的洋裝
◆戰利品：$15,000

背　景：爲免南方領還有援軍趕，隊伍決定採取直接對決的策略，向柯莉特隊伍急追索戰，開啓這場會戰的序幕。

戰　略：瞧一瞧敵方陣營的人數，任何人都必須承認，這是一場硬仗。敵方有魔法劍士、森林法師、祈禱師和強弓手、精英騎兵等，眞可謂精銳盡出。至於對應之道，不外是集中我方主力於單一回合裡讓敵人斃命，而且盡可能先解決會施醫療的敵人，如此才免事倍功半，耗費我方戰力。勝利有時會站在有毅力、有耐心的這一方。

柯莉特落敗後得〈太陽石〉。

19－研究室



◆勝利條件：
擊敗所有的飛行機甲
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：0人
◆敵　方：8人
◆寶　物：（*17.60）＝個人傳送器
◆戰利品：光線槍、電磁屏障盾、加速裝置、小還丹、戰鬥力儀、$15,000

背　景：柯莉特負傷逃逸，獨自一人往山區遁走，她似乎對附近山區的地形相當熟悉。在夜幕低垂時，隊伍終於追上了，但也到了一處南方領的秘密基地。

戰　略：原來柯莉特是有意引眾人到此，她終究還是兔脫了，留下一批擅長直線遠距攻擊的機甲兵。機甲兵爲數雖不多，但攻擊力十分旺盛，我方隊員最好各自帶開，若聚在一起，恐怕會引發機甲兵非人性的戰鬥本能，而陷我方隊員於瀕死險境。

留意一點，我方任何隊員於同一回合中，若遭機甲兵攻擊兩次，那可能就神仙難救了。

如果有幸沒被玩死，白志超才有可能想到這一點：柯莉特的下落如何？

18A－山巔之役

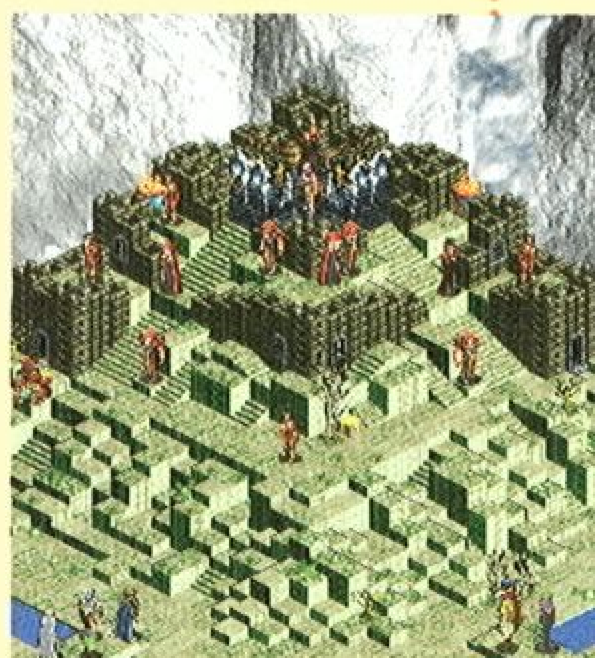
◆勝利條件：清除此地所有的敵兵
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：0人
◆敵　方：12人
◆寶　物：（16.44）＝幻之鏡
　　　　（*3.25）＝孔雀石
◆戰利品：$12,500

背　　景：趁著柯莉特退走的時機，隊伍採取先攻擊分隊的策略，計劃在殲滅山巔上的部隊後，再回頭圍剿柯莉特的本隊。

戰　　略：這場戰役談不上什麼戰略，因爲主將跑了，僅留下一些雜兵，這是很久未經歷過的輕鬆過招。

隊伍愛怎麼玩，就怎麼玩吧！誰想升級誰就先上好了。

19A－古城要塞



◆勝利條件：打倒柯莉特
◆失敗條件：白志超陣亡或超過三十五回合
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：17人
◆寶　　物：
（5.33）＝巨魔塔盾
（*0.45）＝惡魔的契約
（8.49）＝生命之果
◆戰利品：$13,000

背　　景：隊伍連戰皆捷，柯莉特心知不敵，乃率領敗軍進駐到一座廢棄的山丘要塞等待援兵。她寄望藉地利之便，但求追兵不會冒險強攻。很快的，她明白這最後一絲希望恐怕即將落空…

戰　　略：這裡的地勢實在不利我方攻擊，但隊伍如今的選擇卻是唯有硬攻。像這樣的高度差，弓弩凌空而下的威力非同小可，隊員應愼防之。

這場戰役因有回合數限制，加上地形對我方不利，難度乃因而遽增。初期我方可以引敵軍下到平地上再圍剿之，但移動的範圍須不致被柯莉特偵測到，否則形勢直如雪上加霜。

養兵千日，用在一時，所有隊員如今都要驗收獨力作戰的能力了。不僅我方隊員聚集會有危險，連敵軍太過於集結，那綿密的攻勢也會教我方招架不住。

如果在戰役結束前，我方隊員能夠攻進山頭，在最高的地點（座標7.27）將能發現一個洞窟，待戰役結束後即可進去瞧瞧。

柯莉特這一回再也逃不了了，她死後留下〈獸王戰斧〉。

19#－龍穴

◆勝利條件：打敗所有的魔獸
◆失敗條件：白志超或拉拉陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：5人
◆敵　　方：10人
◆寶　　物：無
◆戰利品：$2,500

背　　景：這會兒來到傳說中的龍穴，拉拉是傳說中的龍，伴有四隻龍寶寶；這個龍之家族正遭受魔獸的攻擊，若不幸罹難，龍也將在世上滅種絕跡了。

戰　　略：敵陣中的異界獸會施「石化術」，化石草可以派上用場；魔力鳥則有隱形的能力，不站到牠身旁是看不見他的。異界獸對術式攻擊較爲冷感，物理攻擊和弓弩是較佳的選擇。

龍寶寶們的實力也不弱，但最怕遭受石化。因此，我方隊員中於開戰初始即應安排一人直奔山頂，以道具助龍寶寶免於石化之若。特別是拉拉！

類似這樣的秘密戰役，每個回合中，隨時都可選擇脫離戰場，爲的是不強迫隊伍非得按條件獲勝不可。隊伍大可以量力而爲，它確實是個練功聖地。

20—散財童子

◆勝利條件：保護村民在十回合內不致全滅或敵軍全滅
◆失敗條件：白志超陣亡、村民全滅或軍旗被奪
◆我　　方：7人
◆　　NPC：9人
◆敵　　方：18人
◆寶　　物：（*11.23）＝神奇閃避靴（12.18）＝祖母綠
（*11.75）＝充血的棺材
◆戰利品：$15,000

背　　景：原來南方領準備聘用傭兵的財源並非黃金，而是珠寶玉器和少許債券。隊伍此時無力將之運回迦納國，於是心生一計，將所有財寶發還給附近村落的居民。此舉不但居民喜出望外，竟連盜賊、官兵和遊民也聞風而至…

戰　　略：這一仗算是我方隊伍自找的，勝利或失敗，條件都不少；若要消滅敵軍，也須控制在十回合以內，否則屆時也會因條件符合而宣告獲勝結束，落得賺取不到經驗値的下場。

疾風盜賊團、野蠻戰士、當地官兵和流氓雖然目標一致，但卻互相為敵；可是話雖如此，這一群烏合之眾卻不會相互攻擊，這個擔子還是得由隊伍來挑起。

開戰時，先安排一兩名村民往山頂插藍旗處移去，一來可保住村民不致全滅，二來也可護著軍旗；就算軍旗有被奪的危機，我方隊員也可以有較充裕時間馳援。至於我方人馬則大可分佔各個路口，以逸待勞各個擊破。其餘村民則留在圍欄內充當游擊手，幫隊員補充道具，遞個菸、倒個茶水什麼的…待情勢稍緩時，再傾巢而出追殺個痛快。

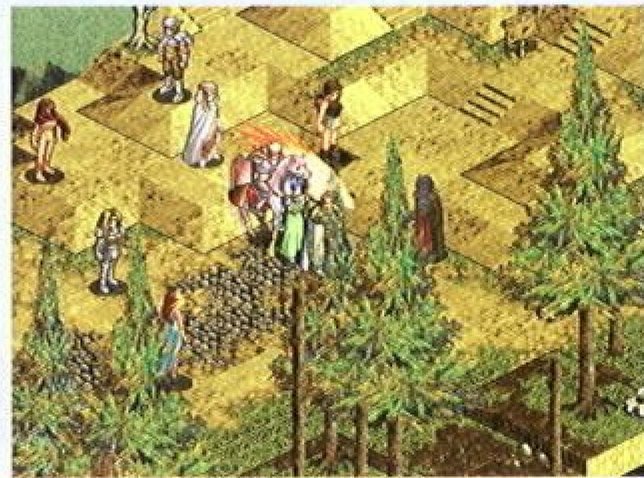
戰後，村民中有位男子叫嵐，他要求加入隊伍。瞧他身手挺俐落，多個幫手也不壞。接下來可得留意了，如果先前走的路線是戰役11（接受奧帕兒款宴），那麼接下來的是戰役21。而如果先前走的是戰役10A（受娜塔莉雅襄助）的話，那麼接下來的則是戰役22A。

16A—前往軍港

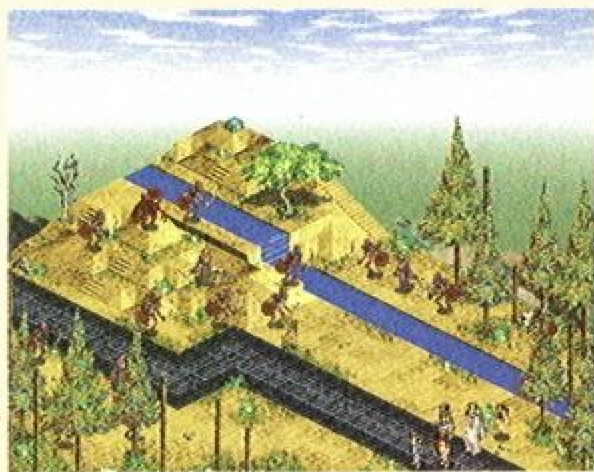
◆勝利條件：擊破聖堂騎士
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：無
◆戰利品：聞香瓶、冰心法衣、水晶球、大還丹、聖器、狂教徒之書、$10,000

背　　景：計劃商量已畢，白志超一行將前往軍港阻攔南方領的武器接收。而娜塔莉雅等則負責追擊往赤子國的運金團，協力阻止南方領的軍事侵略計劃。

戰　　略：沒想到連聖堂騎士也被夏普收買，而前來阻撓隊伍的破壞行動；不過這場戰役顯得很輕鬆，就當練練功。不知是否意謂暴風雨前的寧靜？此役的所有戰利品全是殺敵所得，若是想全數得到，那就必須將聖堂騎士留到最後再下手，否則聖堂騎士一躺下，戰役就告結束。



17A—骷髏兵團



◆勝利條件：消滅骷髏大帝
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：（8.22）＝醜陋的面具
◆戰利品：$12,000

背　　景：在漫長的官道上，先前的一小股雜兵已輕鬆地被隊伍消滅。然而，這一次的阻攔者不再是凡體俗胎的人類，而是不甘寂寞的一群亡靈…

戰　　略：這批骷髏戰士和亡靈法師，儘管數量頗為驚人，但卻個個行動遲緩，我方隊員可利用彼等這項弱點，予以痛擊。就算「亡友」要搶

救，恐怕也時不我予了。

骷髏大帝死後得〈闇寂珠〉，接著跑出一山野村夫，詢問他有無比官道更快到達奧爾登軍港的便道？村夫答稱，由此經過沼澤地帶，雖較辛苦但也快些；官道則有巡邏隊出沒，碰上了也麻煩。怎麼辦呢？

（一）循著官道繼續前進－戰役18B

（二）抄小路進入沼澤地帶－戰役18C

18B－官道巡弋者

◆勝利條件：白志超脫離戰場

◆失敗條件：白志超陣亡

◆我　　方：7人

◆　　NPC：0人

◆敵　　方：11人

◆寶　　物：(*0.41)＝偏袒的天平(*14.63)＝變身丸

◆戰利品：無

背　　景：通往軍港的路上偶有南方領的正規軍來回巡弋，負責整條官道的安全。這支部隊裝備精良，訓練有素，此刻正出現在隊伍的前方…

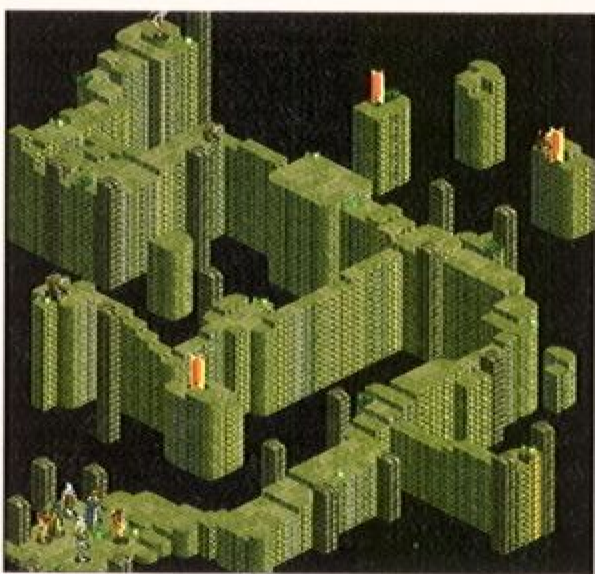
戰　　略：這支官道巡邏隊的主力，來得可真迅速。由於整支部隊全是騎兵，交上手後恐怕會傷亡慘重，還是先退後再說。

退至半路，另一端殺出貝洛元帥，他身旁的西碧拉顯然對我方隊伍恨之入骨，而且刑天和秋月的探子身份已然敗露。

別硬撐了，還是先由脫離點逃遁吧！

要是指派一名身強體壯的隊員，在踏上脫離點之前，殺進貝洛元帥出現的道路末端（座標21、21）將會發現洞窟。

18#－女妖之塔



◆勝利條件：打敗尤西絲女王

◆失敗條件：白志超陣亡

◆我　　方：7人

◆　　NPC：0人

◆敵　　方：5人

◆寶　　物：無

◆戰利品：象牙聖杯、狂教徒之書、古老魔法書、$2,500

背　　景：由軍港發現的秘密通道抵達這個怪異的地方，尤西絲女王好像顯得很好客?!

戰　　略：尤西絲女王麾下的靈貓會隱形，而且行動敏捷，對我方的攻擊似乎無動於衷。由於山道狹窄，我方隊員常會遭其擋阻，對隊員施予「飄浮術」即可解決這項困擾。

山道間有些間隙是「飄浮術」所無法克服的，這時必須以幻術中的「傳送術」將我方隊員傳送於山道之間才行；若是隊中無人懂此幻術，那就脫離戰場吧！

靈貓可以不加理會，但尤西絲女王則是六十級的女巫，生命值達三千之譜。我方隊員看著辦吧…

18C－落難的騎士

◆勝利條件：消滅此地所有的敵軍

◆失敗條件：白志超或米蘭黛陣亡

◆我　　方：7人

◆　　NPC：6人

◆敵　　方：11人
◆寶　　物：
（ 3.42）＝巫蠱覆面
（△10.61）＝龍鱗甲
（15.55）＝無名劍譜
◆戰利品：$13.500

背　　景：隊伍聽從小村居民的建議，採取穿越濕地的方法。行至半途，發覺還有人也正在濕地上走動。

戰　　略：米蘭黛遭領主府殺手追殺，聽聞米氏雙親俱遭夏普殺害，這等事豈能袖手不理？她的實力不弱，加上身旁五名家僕的身手，情勢大有可為。戰至第四回合時，敵方陣營又出現邪魔法師和四名護衛術士。

獲勝後，米蘭黛有感於父母既亡，家族聲望又難以回復，而我方隊伍既與夏普為敵，想來也是意氣相投。多個人手也挺不錯，只是各式道具須得多準備一人份而已。

19B－港都喋血

◆勝利條件：
我方抵達紅旗處佔領武器貨船
◆失敗條件：
白志超陣亡或超過三十回合
◆我　　方：7人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：20人
◆寶　　物：
（ 2.59）＝護身項鍊
（*1.27）＝丑角面具　　（22.53）＝琥珀
◆戰利品：$14,500

背　　景：隊伍經過多次的遭遇戰和追擊戰之後，終於來到官道的盡頭－奧爾登軍港。南方領的武器貨船已經進港，放眼望去，港內已佈滿南方領的部隊。

戰　　略：戰船指揮官瞧見隊伍的出現，竟然下達格殺令，即連附近居民也不放過，俾防消息外露。

紅旗位於戰船指揮官所在的船上，我方必須在三十個回合之內佔據它才算獲勝。可是這場戰役並不輕鬆，敵陣中的防衛指揮官和海岸防衛隊的祭司頗為棘手，我方隊員應避免與之正面交鋒。慎防數回合過後，對方還有獨角獸騎士趕來奧援。

開戰後，我方隊員可設法將敵軍引至一角，另派一名腳程快的隊員由另一邊涉水搶登戰船佔據紅旗。視該名隊員的進度，其他隊員應伺機同步推進，以引開可能的障礙。如此，我方才可望於三十個回合內佔領戰船。

祭司死後得〈古老魔法書〉。大功告成時，南方領算是無武器可用了。不知娜塔莉雅進行得如何？還是趕回亞修斯城，看看有無最新的發展。怎麼處理這批武器呢？

（一）毀掉全部的武器
（二）取用部份的兵器、其餘銷毀
（三）取用部份的兵器、其餘交給村民看管
（四）不拿走任何兵器、全部交由村民看管

各憑良心行事吧！可惜無法全部取用…接下來的發展，與戰役20中所述相同，視先前支線之不同，分別接往戰役21或戰役22A。

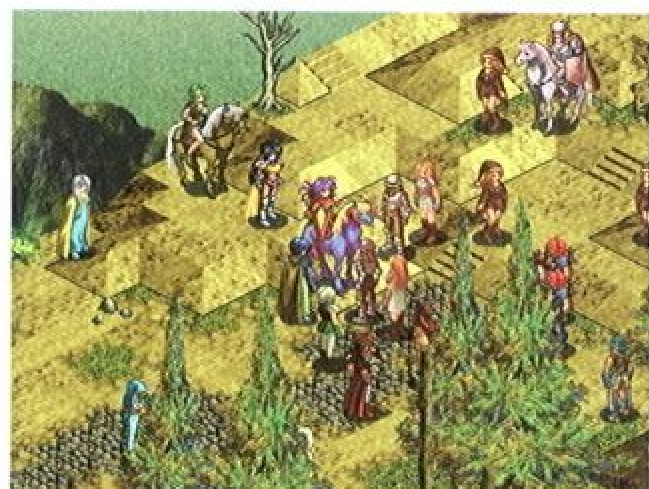
22A－重裝機甲

◆勝利條件：
打敗巡邏隊全員
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：6人

◆敵　　方：9人
◆寶　　物：（6.27）＝無極仙丹
（18.31）＝玄鐵重劍　　（7.51）＝玄龜外甲
◆戰利品：$15,000

背　　景：傭兵與武器的事件終告一段落，隊伍循原路返回亞修斯，計劃與娜塔莉雅等人會合。當隊伍抵達時，卻發現奚族夥伴正與一小隊巡邏兵惡鬥，這個小隊的戰鬥力則遠非一般部隊可以比擬…

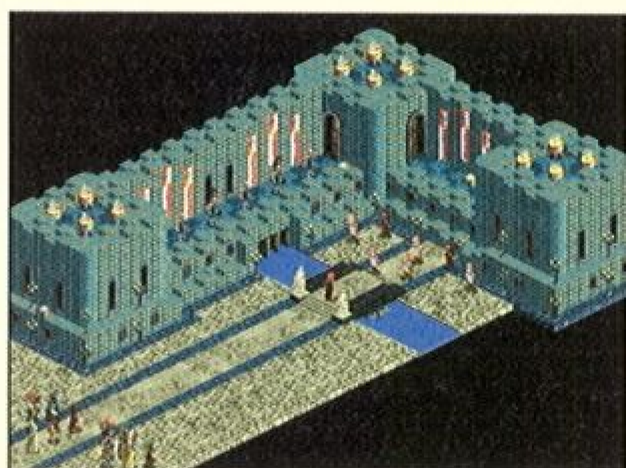
戰　　略：若以人數而議，我方顯然佔了上風，唯敵陣中的龍騎士非省油的燈，可別陰溝裡翻船。



要是娜塔莉雅等人實力較弱，開戰後即應往後退，讓我方隊員驅前接應或取代前鋒。以大吃小、以多欺少乃必要之惡，而圍剿落單的敵人則是致勝的契機。

這些小兵怎會用這麼奇怪的裝備？娜塔莉雅提到有關政變的傳言，這支隊伍應是由城裡追趕政敵而來。不如也去找找，或可得知城內的情況。

23A－情報網



◆勝利條件：消滅此地所有的敵兵
◆失敗條件：白志超、娜塔莉雅、瓦倫婷任一人陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：7人
◆敵　方：14人
◆寶　物：（*16.54）＝雞血石
（ 1.63）＝神官之冠　（*25.58）＝大地戰鼓
（21.39）＝隱形斗蓬　（△15.37）＝無極仙丹
◆戰利品：腐敗的食物、$18,000

背　景：戰敗被俘的南方領士兵告訴隊伍他們的包圍計劃，讓隊伍很順利避開了其餘的巡邏隊。當進入警戒區的中心地帶時，忽聞追趕的人聲鼎沸，那名被追擊的人，想必就是小兵口中的目標，然而隊伍之中卻無一識得此人。

戰　略：這位名叫瓦倫婷的女子並非奚族人，很簡單的邏輯，既是南方領敵人，那也就是我方的朋友，先救人再說。

這是一場勢均力敵的戰役，只是對方陣營中的弓弩手和長槍兵都具遠程攻擊能力，而陣中尚有軍醫後援，實力也不容小覷。

開戰時，瓦倫婷能退多遠就退多遠，否則極易遭對手一槍刺死。待第二回合時，我方隊員即可趕在她前頭擋擋攻勢。第四回合時，對方陣營會增援一名瘋狂戰士，他身上所佩戴的〈護身項鍊〉可令他再復活一次，須多留意。到第八回合時，後頭還會追來四名騎兵隊員。

瓦倫婷是赤子國派在南方領的探子，她表示這些人並非夏普的手下，夏普不會注意這些事情的。她因潛伏在亞修斯城蒐集情報，所以對我方隊伍知之甚詳。

據她表示，亞修斯城政變後，赤子國、迦納國、奧里國和白特國的探子紛紛送出消息，並買通西門守衛，趁夜出城。不意碰上克雷布特里設下的埋伏，在她逃敵之前，探子們已死了一大半。

由於我方的特殊身份已爲瓦倫婷所洞悉，她乃因此「要求」隊伍護送她安全回到赤子國，否則…「迦納國的官方人員秘密出現在南方領」，這將會是何等聳動的頭條新聞？迫於無奈，白志超乃商請形天和秋月二人跟她走一趟。

瓦倫婷所謂的情報就是，有密探發現根本沒有克雷布特里這個人！在他成爲首席事務官之前，他完全沒有過去，像謎樣的神祕人物！

據說，奪取提那城附近的礦場，主謀正是克雷布特里。既然如此，先往提那城一探，或可找到蛛絲馬跡。

商議既定，隊伍乃向著提那城前進，不出幾日，隊伍已來到一處水壩。

21－流浪的劍士

◆勝利條件：打倒大魔導士
◆失敗條件：奧帕兒或法爾科陣亡
◆我　方：0人
◆　NPC：4人
◆敵　方：6人
◆寶　物：無
◆戰利品：$10,000

背　景：在領主府內發生的事情，經由侍女的口耳相傳，終於傳到了奧帕兒耳中。這天，奧

帕兒使計擺脫了貼身護衛的跟監，打算離開亞修斯城。

戰　　略：奧帕兒離開不遠，即被領主府衛兵發現並迎頭趕上，而另一頭則出現了暗殺使者，正衝著奧帕兒而來。雙方正要動手時，暗地裡出現了一名劍士－法爾科。

這場戰役我方控制奧帕兒和法爾科二人，敵方則有暗殺使者和五名暗殺士。開戰後，奧、法二人應盡量配合三名領主府衛兵的行動展開攻擊。由於二人均無「領導」的特殊能力，所以三名衛兵係由電腦控管；為了使戰役更有效率，配合他們的行動能盡速殺了暗殺者。

暗殺使者死後，出現一名大魔導士，他是貝洛元帥手下六大護衛之一，看來殺手正是貝洛所派遣，他究竟意欲何為呢？

大魔導士臨死前得意的說，貝洛不只派出他而已，想必是傾巢而出欲置奧帕兒於死地。如此一來，奧、法二人只怕日子難過了。奧帕兒苦思去路無著，突然靈光一閃，抓住法爾科跑開了。

法爾科上場時即可轉職，唯決定轉職前應考量一下「徒手」的效應。

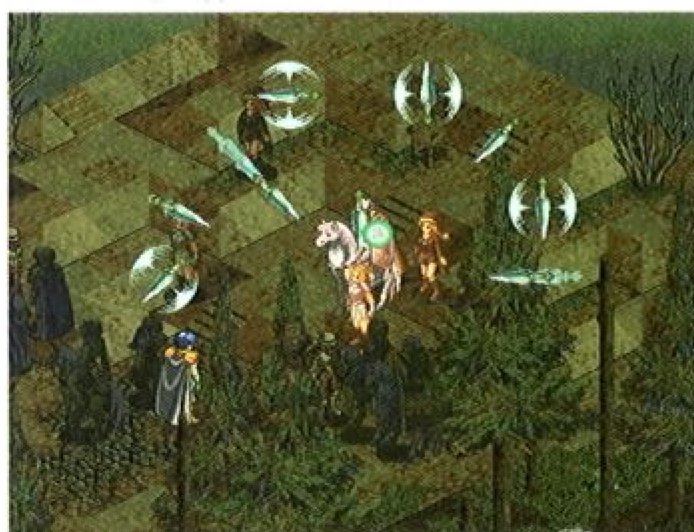
22－重裝機甲

◆勝利條件：
消滅所有敵軍
◆失敗條件：
白志超或奧帕兒陣亡
◆我　　方：10人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：9人
◆寶　　物：（6.27）＝無極仙丹
（18.31）＝玄鐵重劍　　（7.51）＝玄龜外甲
◆戰利品：$16,000

背　　景：白志超一行人在返回亞修斯城的路上，陸續聽到有關領主府內產生內鬨的消息。相傳兩派人馬調集兵力僵持在亞斯修城外，一場政變眼看一觸即發。而在此時…

戰　　略：途中遇見奧、法二人遭追殺，聽說兵士們都裝備了奇怪的物品，二人遂戰得如此狼狽。這可得出手了，一來是相救奧、法二人，二來則是長長見識。

這批追兵是一群野戰步兵和小魔術師，為首者是龍騎兵。法爾科所言不虛，這些兵不知用何裝備，物理攻擊受傷極輕微，以招式和魔法侍候較有效。最棘手的當屬龍騎兵，劍術對他較具殺傷力。



戰後，奧、法二人會與隊伍同行。

23－命運分歧點

◆勝利條件：
（1）領主府總管敗亡或第四軍團長敗亡
（2）白志超進入內城
◆失敗條件：
白志超或奧帕兒陣亡、或超過二十五回合戰局未定
◆我　　方：10人
◆　　NPC：11人
◆敵　　方：19人
◆寶　　物：（13.20）＝力量輝石
（*21.68）＝黑曜石
◆戰利品：$18,000

背　　景：隸屬於貝洛元帥手下的第四軍團突然發動攻擊，進入領主府內與領主府的侍衛部隊發生激戰。此時領主府內的狀況不明，而雙方主要人物似乎都在其中，手下們則是拚死搶佔據點，誰若是能控制進出領主府的出入口，誰就能將主力部隊調至決勝點上以扭轉戰局。

戰　　略：這場戰役中，領主府總管和衛兵，總共十一名NPC由我方控制。由於場面大、人員多，隊伍移動易遭受阻撓，為免拖延時間超出二十五回合未有定局，於開戰時應施予白志超「飄浮術」，讓他盡速直接由城牆躍上脫離點附近，伺機再做決定性的行動。

領主府的衛兵們可不讓他們行動，而以我方

隊員出軍賺取經驗值才是上策。依照條件的設定，我方隊員只能攻擊第困四軍團，在打敗團長之前，先預知一下可能的結果才好。

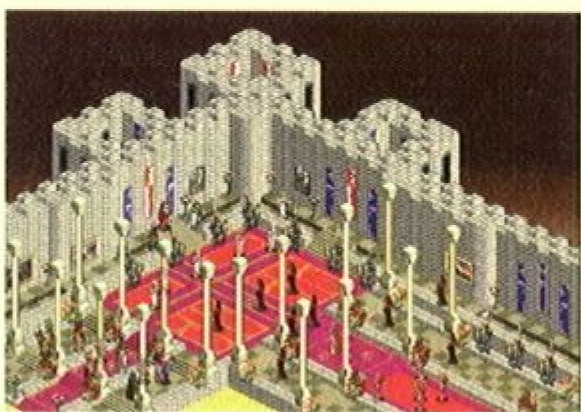
在二十五個回合內，有三種方式可以結束這場戰役且不致失敗。讓白志超踏上脫離點是最直接了當的作法；集我方主力強攻第四軍團長也符合勝利條件；或者，逐步讓領主府總管趨近第四軍團長，並乖乖的讓軍團長給打敗，這也是方法之一。唯須瞭解，這三種方式產生的影響除了接下來的戰役有別之外，在後續的支線發展也有差異。

（一）白志超進入內城－戰役24

（二）第四軍團長敗亡－戰役24A

（三）領主府總管敗亡－戰役24B

24－誰是王者



◆勝利條件：
貝洛元帥敗亡
◆失敗條件：
白志超、夏普、克雷布特里和奧帕兒任一人陣亡
◆我　　方：10人
◆　　NPC：9人
◆敵　　方：15人
◆寶　　物：（3.57）＝龍之麟
　　　　　（22.61）＝碧璽
◆戰利品：$20,000

背　　景：避開入口的激戰，隊伍搶先進入了領主府，此時領主軍與貝洛元帥尚未分出勝負，且正值生死關頭，隊伍的來到，無疑地有決定戰局的作用。

戰　　略：看在奧帕兒份上，這一遭得先保住夏普和克雷布特里的小命。此外，蘭瑟姆和六名領主府侍衛也全由我方控制。單就人數來說，我方是較佔優勢，但敵陣中的貼身護衛和祈禱師法術很具威力，加上貝洛本人的生命值達千點以上，而我方又同時須保住四個人的生命，這確實要仔細盤算盤算。

開戰後，夏普與克雷布特里應沿著柵欄內圍盡速與我方隊伍靠攏，免得橫生枝節。此役因無回合數的限制，故我方宜採守勢，先擺開陣式待敵軍逼近時再一舉殲滅之。多利用禁制型的魔法，可有效抑制敵方於單一回合中的攻擊火力。像這樣的戰役，傷亡在所難免，只要特定人物無恙，不須強求全身而退。

貝洛落敗後，夏普再無心腹之患，他本欲對一干人等大加賞賜，但爲白志超所拒。辭別奧帕兒之後，一夥人頭也不回地離開了領主府。

這裡情況混亂，爲了保持與迦納本土的連擊，白志超乃請刑天、秋月二人回國通報一趟。分撥既定，還是立即離開的好，免得橫生枝節。

這場戰役的結果：夏普稱王、奧帕兒離隊。

24A－小丑獻媚

◆勝利條件：
（1）打敗貝洛本人
（2）撤離戰場
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：8人
◆　　NPC：5人
◆敵　　方：20人
◆寶　　物：（21.72）＝銀牙彎刀
　　　　　（27.36）＝妖精藥罐
◆戰利品：$20,000

背　　景：在與南方領主府侍衛聯手下，經過一場激戰終於突破貝洛元帥麾下第四軍隊的封鎖而進入內城；然而廣場上激戰結果卻是領主府衛隊一敗塗地，死傷慘重。隸屬貝洛元帥的第一軍團即將展開殲滅戰…

戰　　略：雙方劍拔弩張之際，克雷布特里陣前倒戈，搖尾乞憐的跪爬著哀求貝洛放他一馬。貝洛之所以饒他不死，除了克雷布特里知道新式武器、防具的製造地點與方法之外，主要是因他知道

夏普的行政領符下落。奧帕兒破口大罵之餘，並請求隊伍拯救他父親。莫名其妙幫了夏普，不知是吉是凶？

這一仗既未強制要求須打敗貝洛，隊伍就量力而為好了。要是眞的應付不了，那就選擇撤離戰場吧！敵方是會增加援軍的。

同樣的，刑天和火月會回迦納國一趟。

這場戰役的結果：貝洛稱王、奧帕兒同行。

24B－奧帕兒女王

◆勝利條件：敵方退卻
◆失敗條件：白志超或奧帕兒陣亡
◆我　方：10人
◆　NPC：0人
◆敵　方：20人
◆寶　物：（19.28）＝無名劍譜
（△1.26）＝墮落之冠
◆戰利品：$18,000

背　景：進入內城後，發現戰事已經結束，貝洛元帥的叛軍集團顯然獲得全面性的勝利。此時，迎面來了一支隊伍，赫然是貝洛本人與其主力部隊。夏普已遭剷除，他正欲對奧帕兒下毒手…

戰　略：奧帕兒與法爾科遭包夾，隊伍須殺出重圍才有生機。但敵方除了貝洛元帥之外，尚有第一軍團與第四軍團的主力，這樣的情勢，該如何讓敵方「退卻」呢？

原來到第四回合時，奧帕兒會喊停，該不是要投降吧？事情來得太突然了，奧帕兒向貝洛提出條件，只要讓她的朋友平安離開，她會給貝洛一個他想要的東西，而這個東西就是她自己…貝洛擁著他的「戰利品」收兵回宮去了。

想不到我方隊伍竟是如此教敵方退卻的…刑天和秋月二人回迦納國通報近況，白志超一行則繼續探查的行程。

這場戰役的結果：貝洛為王、奧帕兒離隊。

男主角第四部

25－巒河水壩

◆勝利條件：清除此的駐兵
◆失敗條件：白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：6人
◆敵　方：15人
◆寶　物：（2.52）＝魔法之酒
（13.48）＝月長石　（7.35）＝水華珠
（20.36）＝兵法書
◆戰利品：$18,000

背　景：歷時三日的政變結束了，各地的情報單位都在猜測勝利者的下一步棋要如何走，並多方估量可能的舉動；然而勝利者的作法竟是公告這次政變的合理性，並譴責奚族部落參與這次政變，是幕後的策動者。亞修斯當局以密謀者須受懲罰為由，決意以軍事的手段給予懲治。而奚族為了嚇阻這次的進擊，乃派人進攻水門，用以威嚇路經提那河的部隊。

戰　略：當我方隊伍抵達水壩時，正巧遇上奚族派出的娜塔莉雅一行人。這裡並非戰略要地，所以駐軍不多，但應由菁英部隊把守才是。敵陣中的異界法師、女劍俠和特殊戰隊果然不同凡響，其中尤以特殊戰隊員還會隱形，行動時須多加提防。

雖然強敵環伺，但我方與奚族人馬聯手後，人數也足與匹敵，勝算還是很大。

有個寶物位於水壩下方（座標13.48），利用「飄浮術」即可下去取物。在湖中央的小島上有個地洞（座標19.62），上前探一探可找到洞窟，可是得用繩索才下得去。繩索在戰役2裡早就取得，讓該不會賣了吧？

進佔此地只是讓南方領知難而退，若眞炸了水壩，傷亡太慘重了。看南方領接下來的反應吧！

26#－地穴

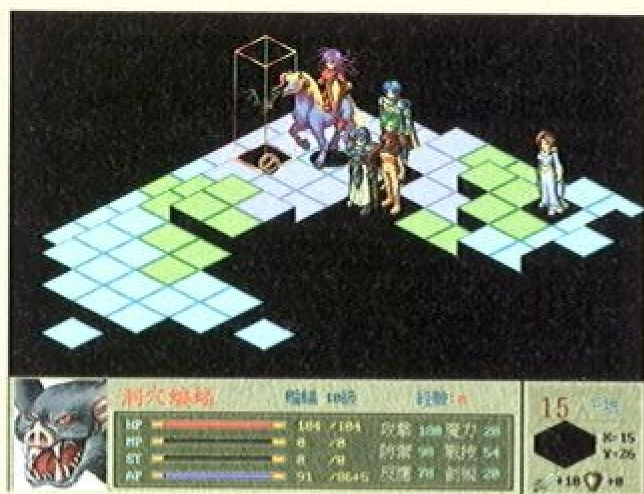
◆勝利條件：
抵達出口
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：6人
◆　NPC：0人
◆敵　　方：9人
◆寶　　物：無
◆戰利品：古老的銹劍、$2,500

背　　景：在地洞使用繩索後，來到一處地下水穴…

戰　　略：這場戰役，我方只有六人下場，可選擇實力較佳的隊員以增加勝算。

所謂地穴嘛，自然是暗無天日了，隊員只能利用移動時出現的色塊來判別地形，算是對玩者的熟練度進行一次總體檢。

洞內的蝙蝠好解決，魔獸則較爲棘手；不過以隊員目前的修爲，應不難對付，何況條件並未設限，慢慢來好了。出口在地圖的左下角，途中有個彎較容易轉錯，此外並無其它難纏的危險。要眞應付不來，那就撤離戰場吧！



27－提那城

◆勝利條件：
(1)白志超抵達脫離點
(2)擊敗城防軍司令
◆失敗條件：
白志超或鱷長老陣亡
◆我　　方：7人
◆　NPC：7人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：(3.49)＝生命之果
(23.58)＝珍珠　(10.77)＝隱形藥水
(23.75)＝偏袒的天平
◆戰利品：$20,000

背　　景：南方領的大軍通過了水門封鎖線，進駐到提那城。奚族部落的鱷長老率領部眾發動夜間突擊，但戰況失利，直到天明仍身陷在提那城中的據點待援。

戰　　略：白志超受娜塔莉雅之託，率隊伍前來救鱷長老，豈知長老狀似不悅。茱迪以言相激，謂若是擔心指揮權旁落，還是速戰速決再趕回部落。否則娜塔莉雅將要發動的另一次攻擊，恐怕得由禪長掌管兵符了。

鱷長老一聞此言，頓時開竅了。他身邊的六名奚族戰士都屬狂戰士，武力甚是了得，相對於敵方的城防衛隊和精英戰士，可謂不遑多讓。開戰後，我方隊員應化爲長老的後援，以解危境。第四回合開始，敵方的城防司令官和五名龍騎士就會出現。

白志超要抵達脫離點是輕而易舉，只是太長他人志氣了。拚他一拚如何？抵達脫離點或擊敗城防軍司令，結果並無二致。

我方隊伍展現實力後，鱷長老已刮目相看。黛西這時趕來報信，南方領的軍隊欲攻取南北二路的前線據點，娜塔莉雅希望白志超能率隊伍前往協助防守。據說北方是森林地帶，兵力較少；南方是易守難攻的山丘據點，敵軍兵力較強。如何呢？

（一）前往北方森林據點延緩敵兵前進－戰役28

（二）前往南方丘陵據點延緩敵兵前進－戰役28A

28－遲滯敵軍

◆勝利條件：堅守此地十五回合
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：7人
◆　NPC：7人
◆敵　　方：13人
◆寶　　物：(3.39)＝智慧果
(*12.26)＝玫瑰石　(7.28)＝護身項鍊

◆戰利品：$20,000

背　　景：南方領的部隊在晨曉發動攻擊，白志超選擇了防守北邊森林的任務，目的在盡量延緩敵軍的攻勢，好讓後方的主營減輕壓力，並減少會戰時敵軍的兵力。

戰　　略：七名NPC全是奚族的戰士，而敵方則有黑精靈、邪魔使者、樹妖和石化蜥蜴、魔力鳥等，不但種類繁多，且是一波波的湧現，直到十五回合止。眞不懂這些森林妖怪如何聽令於南方領？

要撐到十五回合並不太難，逐一圍毆至死仍是最好用的方法。這場戰役是不錯的練功良機，可能的話，就全由我方隊員出手吧！

此地離提那南橋不遠，何不趁勝攻下此橋樑，往後當不必受制於人；或者先回到大本營瞭解一下戰況較好？

（一）向前發動逆襲、進攻提那南橋－戰役29

（二）回到預備位置、塡補他路空虛－戰役29A

28A－堅守高地

◆勝利條件：
堅守此地十五回合
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：8人
◆敵　　方：16人
◆寶　　物：
（＊8.63）＝貓眼石
（15.36）＝兵法書　　（△12.57）＝仙女棒
◆戰利品：$20,000

背　　景：南方領的部隊在拂曉發動攻擊，白志超選擇了防守南邊兵陵的任務，目的在盡量延緩敵軍的攻勢，讓後方的主營減輕壓力，並減少敵方在會戰時的兵力。

戰　　略：這一回我方居高臨下，弓弩可以好好發揮威力了；八名NPC全是奚族戰士，可以由他們充當馬前卒，我方隊員再隨後撿個現成即可。

到第四回合時，河裡會冒出異界獸來，這樣比較好玩。到第九回合時，若未將敵軍料理乾淨的話，還會再來一批的。因爲戰得太投入，忘了從那位仁兄身上得到〈亡靈戰甲〉。

十五回合到時，飛霜提議去攻下提那南橋：

（一）向前發動逆襲、進攻提那南橋－戰役29

（二）回到預備位置、塡補他路空虛－戰役29A

29－提那南橋

◆勝利條件：
至紅旗攻下提那南橋
◆失敗條件：
白志超陣亡或二十五回合內無法攻下目標
◆我　　方：7人
◆　　NPC：6人
◆敵　　方：22人
◆寶　　物：（＊11.54）＝龍之鱗
◆戰利品：$25,000

背　　景：南方領的水師裝備遠勝於奚族部落，掌控提那河控制權就等於保住河岸南北四個兵團的通路。在決戰前夕，隊伍奉命攻佔這座聯擊兩岸的重要據點，俾使南方領的主要兵力無法在決戰時調集齊全，降低會戰的潛在風險。

戰　　略：敵軍中除了水妖、美人魚和重裝武者外，另有黑精靈。六名NPC全是奚族戰士，加上我方隊員，人數仍已相形見拙。若採守勢，唯恐限定時間內難以達成任務；太過於躁進，又難保不會導致全軍覆滅。這可

是一場名符其實的硬仗。

紅旗被三名重裝武者緊緊圍著，勢固若金湯，要接近可不是易事。待我方隊員逐步登上橋後，可安排一人設法引開其中一名武者，再由其他隊員伺機搶佔紅旗，這個方法較不保險，且成功機會難測；但是施予我方隊員「飄浮術」，便可無視於重裝武者的阻礙，或者以「傳送術」送我方隊員搶上紅旗，這也是極便利的方法。要是搶旗的隊員本身又有隱形的特殊能力，那成功的機會更是大增。

在第九回合時，敵軍會有巡邏隊前來支援，且由紅旗的上方出現於戰場，不可掉以輕心。

一旦佔領了提那南橋，南方領的第六軍團將被阻在南岸，不能馳援前線，我方於會戰時就更有勝算了。

29A－側翼的決戰

◆勝利條件：
(1) 擊退所有南方領侵攻軍
(2) 堅守陣地二十回合
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　　方：7人
◆　　NPC：12人
◆敵　　方：25人
◆寶　　物：(△3.8) ＝仙丹
(17.35) ＝星象寶典　　(*10.7) ＝月長石
◆戰利品：聖光珠、$25,000

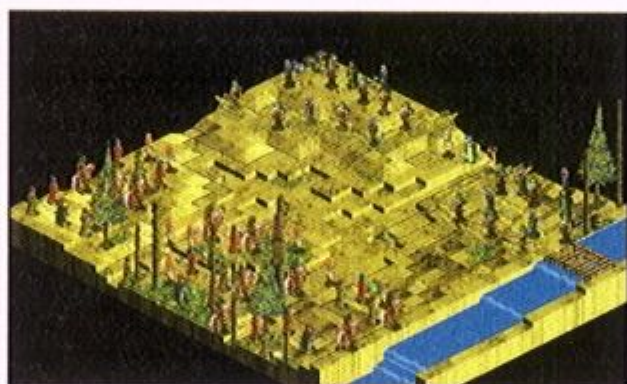
背　　景：南方領第三軍團在正面佯攻的掩護下，推進到奚族陣地的右後方小村，企圖切斷各部落的聯擊，並在決戰時以奇兵側擊的方式抵達現場，一舉擊潰奚族部落。

戰　　略：禪長老對白等一行人顯然不太信任，想這夥毛頭小子恐擋不住這波攻勢。擋不擋得住，那得試試囉！

這場戰役有奚族禪長老和十一名奚族術士、戰士幫襯，情勢不致險惡且大有可為，即便不能擊退所有來犯敵軍，要撐個二十回合應非難事；若是應付得來，還是由我方隊員出手，以免浪費了經驗值。

這場戰役既告穩住，白志超要趕赴會戰戰場了。

30－力量與魔法



◆勝利條件：
(1) 擊破所有戰場上的敵軍
(2) 戰事超過三十個回合
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡、或是軍旗被奪取
◆我　　方：3人
◆　　NPC：23人
◆敵　　方：43人
◆寶　　物：無
◆戰利品：$30,000

背　　景：經過幾場策略運用的機動戰之後，奚族與南方領的主力終於在戰場上短兵相接。若是戰事遲遲未有決定性的發展，雙方被阻隔的兵力將會陸續投入戰場，增添不可知的變數。而我方隊伍因受限於其它戰場羈絆，只能投入三名隊員於此役。

戰　　略：這場戰役就實質而論，不啻生死大決戰。光是瞧敵方的人數，就足以令人毛骨悚然。我方隊伍雖只投入三人，但多達二十三名的NPC裡，除了娜塔莉雅一個人外，尚有奚族的鱷長老和梟長老；而敵方陣營中，則一口氣包含了第五、第六和第七軍團的兵力，誠所謂大混戰也。

顧名思義，這是一場力量與魔法的大對決，各人必須展現自己的專長，才能在戰場上存活，任何些微的差失，都可能無法活到下個回合。我方得好生運用奚族術士的魔法和奚族戰士的蠻力，而且必須很快就能適應我方隊員無法全員到齊的窘境。

戰役初始，我方宜採守勢，將陣式排開以待敵人逼上前來。我方移動範圍不宜過大，人員才好互相奧援，而且也避免敵軍蜂擁而上的危險。會使魔法的敵人最經不起物理攻擊，而善於物理攻擊的敵人，則往往最不耐魔法的攻擊；要守住我方軍旗並不很難，畢竟外圍還有一道欄杆，固守入口當可免敵軍壓境之險。稍可安慰的是，只要我方撐到了

第八回合，先前離隊的刑天和秋月會趕到戰場，這無異是一劑強心針。只不過敵方也會有援軍的。

軍團長死後可得〈動力刀〉與〈動力斧〉。這一仗會有兩種結果，一是於三十回合內擊敗所有戰場上的敵軍；另一則是三十回合到，戰場上仍有敵軍存活，這個情況下，娜塔莉雅會主動提出退兵之議：

（一）三十回合內敵軍全滅－戰役31

（二）三十回合到、我方退兵－戰役31A

30A－連歐塔塔

◆勝利條件：打敗所有入侵的領主軍

◆失敗條件：白志超陣亡或超過二十五回合未逐退敵軍、或軍旗被奪

◆我　　方：9人

◆　　NPC：7人

◆敵　　方：18人

◆寶　　物：（△9.65）＝靈動裝（17.47）＝無名劍譜　（11.47）＝霸王劍譜（21.41）＝妖精藥罐

◆戰利品：$25,000

背　　景：提那城外的會戰不利，奚族部落收兵退往首府連歐塔塔城準備死守。領主軍士氣振奮，全力攻城，首府則危在旦夕。此時，於城中一角…

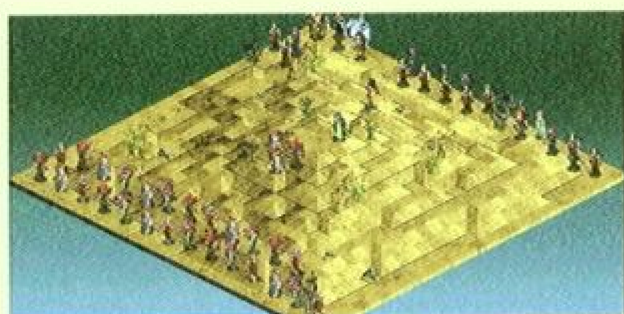
戰　　略：我方避戰至此已兵疲馬困，豈料敵軍追兵已區城下。這一役是以西碧拉爲首的南方軍，陣中有武神、劍聖、大賢者、無敵戰神與魔力鳥，可說是一時之選。我方除了整支隊伍外，尙有奚族術士和戰士，人數上差堪比擬。

開戰時，我方集結的隊員可兵分三路固守三條通道，但主力應放在中鋒。左右兩路隊員收拾掉通道上的敵人後，再由兩側向前夾擊西碧拉的主力。中鋒隊員應留置一兩人別離得太遠，愼防戰局生變，回防護旗不及。

位處地下層牆頭上（座標9.65）的寶物，可施予會開鎖的隊員「飄浮術」即可取得。

由於在城牆上作戰，地形多有限制，慢慢地熬，總會有雲過天清的時候。

31－和平會談



◆勝利條件：（1）讓南方領接受我方條件（2）擊滅所有的南方領部隊

◆失敗條件：白志超或娜塔莉雅陣亡

◆我　　方：6人　　◆NPC：19人

◆敵　　方：29人　　◆寶　　物：無

◆戰利品：隱形斗蓬、鈦合金盾、靈異法杖、槍砮、動力劍、夢境法衣、$30,000

背　　景：南方領在軍事上迭嚐敗績，決定性的一役又告敗北，士氣顯得相當低落。軍士們議論紛云，咸認不應冒然與奚族開戰，徒然造成雙方傷亡。中低階將領俱皆願意接受議和，但敵方的大本營卻兀自以爲這次會談，旨在招降奚族。顯然敵軍的指揮系統，早已出現重的扞格。

戰　　略：第二軍團長代表南方領對這次議和交涉全權負責，而奚族則由娜塔莉雅代表長老會出面談判。雙方初步達成共識，對於彼此提出的「軍六條」與「娜八點」顯有交集，算是不錯的起步。

爲了避免兩岸談判中斷，娜塔莉雅乃詢問白志超意見：

（一）建議誅殺首謀者爲議和條件

（二）殺光算了

選（一）者，第二軍團長會率兵回南方領做他份內的事，我方則在南方領營寨四週設下哨兵，全軍戒備以應付情勢變化。最主要的是，靜待第二軍團長的回報如何。

若是選（二），則雙方立時展開爭戰。就人數而言，敵我不會太懸殊，我方贏面很大，那就慢慢料理吧！

在這裡選擇和平或開打，必然會影響接續的

戰役，不過，必須再加入政變的因素，才好釐清其間的因果關係：

	和平	開打
夏普為王、奧帕兒在南方領	戰役32	戰役32
貝洛為王、奧帕兒在隊伍中	戰役32C	戰役32B
貝洛為王、奧帕兒不在隊伍中	戰役32D	戰役32B
我方未參與政變	戰役32D	戰役32B

32－流竄的霸王

◆戰利品：龍鱗靴、琥珀、霸王劍譜、$10,000

背　　景：議和消息傳出後，主事者惴惴不安，深恐累及自己的既有利益，遂在議和派行動之前即逃之夭夭。奚族佈下的眼線聞訊後立即通知隊伍，趕來攔截。

戰　　略：隊伍趕到時，巧遇夏普攜著奧帕兒正要倉惶離開，奧帕兒請白志超放過夏普，並表示眞正的禍首是克雷布特里，他身上裝配有打不死的物品，如不先行除去，是奈何不了他的。據說，克雷布特里主導這一連串事件的最終目的，乃是為了進入奚族聖地。依此說來，克雷布特里可是越來越有點兒意思了。

怎麼做好呢？

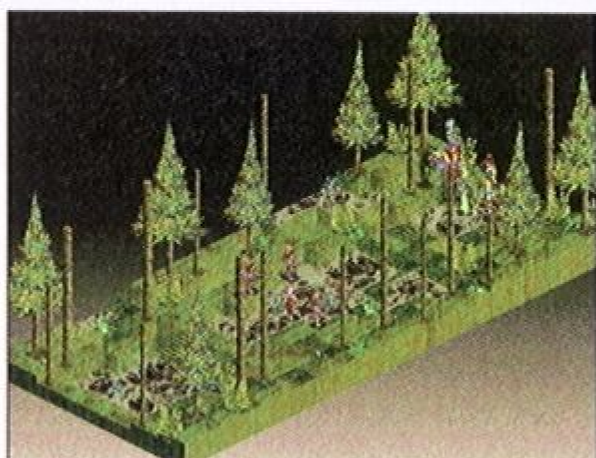
（一）放夏普一馬

（二）將夏普帶回去

事情發展到這般田地，怎麼選擇也沒什麼影響了。

32B－落魄的元帥

◆勝利條件：擊殺貝洛元帥
◆失敗條件：白志超陣亡
◆我　　方：9人
◆　　NPC：0人
◆敵　　方：5人
◆寶　　物：無
◆戰利品：$2,500



背　　景：貝洛得知議和派的舉動後，原本打算強力鎮壓，卻發現議和派的主力已經覆滅，身邊的親兵也所剩無多，大駭之餘，當夜就逃出已無重兵駐守的大營，向南方領背進…

戰　　略：落魄的元帥這會兒只有四名貼護衛，不過他老人家的生命值達二千之多，貼身護衛也有千餘，我方可沒有什麼便宜可撿。

沒辦法，雖然情勢險惡，咱們也只有沉著應戰一途。貼身護衛死後得〈防護衣〉和〈詛咒的法杖〉。貝洛死後則可得〈剛王〉和〈力量輝石〉。

貝洛臨死前說到，欲知南方領何以攻打奚族部落，須好好問問克雷布特里。

32C－內鬨（奧）

◆勝利條件：打倒貝洛元帥、議和派獲勝
◆失敗條件：奧帕兒陣亡
◆我　方：4人
◆　NPC：17人
◆敵　方：12人
◆寶　　物：（14.29）＝古老魔法書（27.58）＝孔雀石　（20.70）＝魔王的點心
◆戰利品：$20,000

背　　景：奚族方面對議和所開的條件並不嚴苛，只是誰該為雙方爭戰負責呢？消息傳出後，南方領內部議論不止，於是自知罪行難疚的兩個陣營形成對立，未待奚族發動攻勢就自亂陣腳。

戰　　略：這場戰役，我方控制的是奧帕兒和三名女侍，雖然還有第二軍團長和無敵戰神、劍聖、精靈使和武神，但因奧帕兒本身無「領導」的特殊能力，故由電腦控管。

敵方自然是以貝洛為首，另有貼身侍衛、致命殺手和戰鬥武士。以實力而論，這一仗奧帕兒勝算很大，但就怕NPC不按牌理出牌，累得奧帕兒等人疲於奔命。守得雲開見月明，這場戰役是非勝不可的。

32D－內鬨

◆勝利條件：打倒貝洛元帥、議和派獲勝
◆失敗條件：第二軍團長陣亡
◆我　方：1人　　◆　NPC：16人
◆敵　方：12人　◆戰利品：$20,000
◆寶　　物：（14.29）＝古老魔法書
（27.58）＝孔雀石　（20.70）＝魔王的點心

背　　景：（與戰役32C同）

戰　　略：這場戰役的難度顯得很吊詭，由於我方只能操控第二軍團長一人，落得像是局外人似的。爲了保命，最好別強出頭，先躲在一旁靜觀其變；待NPC將敵軍料理得剩一口氣時，再出手撿個現成的，若完全不出手，會惹閒言閒語的。仔細觀察NPC的實力如何，設法保住若干名的小命，否則，待要「圍剿」貝洛時，只恐不可得耳。

32A－休戰儀式

◆戰利品：星象寶典、魔王的點心、玻璃靴、$10,000

背　　景：經過風風雨雨的戰役過後，南方領地正在進行一場停戰的儀式。第二軍團長伊卡伯特代表南方領全體官兵議和，而娜塔莉雅則代表奚族部落出席盛會。

戰　　略：當白志超被公推爲儀式的公証人，並上台致詞時，遠遠的瞧見清風和伊娃的聲音，顧不得儀式中斷的尷尬，白志超立即招呼隊員們速速離去。

清風和伊娃二人則明明聽到白志超的聲音，但趕到現場時，卻獨不見他的蹤影…

33－奚族聖地

◆勝利條件：
打敗大魔導師西碧拉
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：7人
◆　NPC：6人
◆敵　方：14人
◆寶　　物：（△14.33）＝晶碳戰鬥
（*14.67）＝鍘斧　（△24.48）＝炎魔獅盾
（1.62）＝長刀銀霞（△27.75）＝反引力滑靴
◆戰利品：$32,000

背　　景：與南方領的衝突告一段落後，隊伍連忙趕忙趕抵聖地，急欲一探克雷布特里的最終目的何在，何以值得他策劃並發動這一場戰爭。

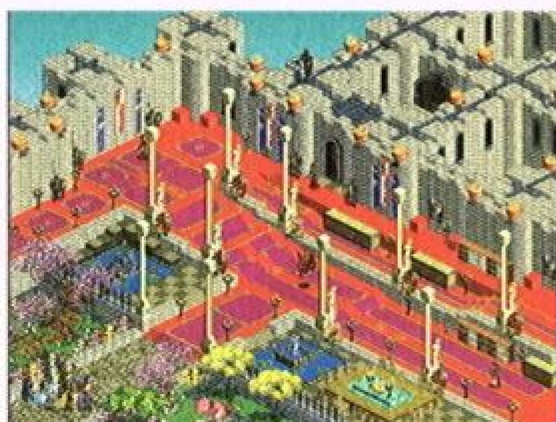
戰　　略：克雷布特里自稱不屬於這個世界，他因有要事待辦，遂派下西碧拉陪隊伍過幾招。據他的說法，這一場戰爭完全是因爲製造武器方法和原料所造成的混亂。克雷布特里離開之前，猶玩笑似的保証不會有援軍，他這句話倒是眞的。

除了我方隊伍之外，尚有娜塔莉雅等六人，而西碧拉的幫手則是黑精靈和機械警衛，他們並沒有想像中的難纏。跟西碧拉一樣，強弩之末，何足懼哉？

若以「飄浮術」或「傳送術」將我方隊員送上城牆，繞至北面掛有劍士海報的上方(座標9.40)可發現洞窟。當然啦，隊伍中若有移動方式爲飛行的隊員，那就更爲便利了。

33#－瘋人院

◆勝利條件：
打敗所有的魔頭
◆失敗條件：
白志超陣亡
◆我　方：9人
◆　NPC：0人
◆敵　方：6人

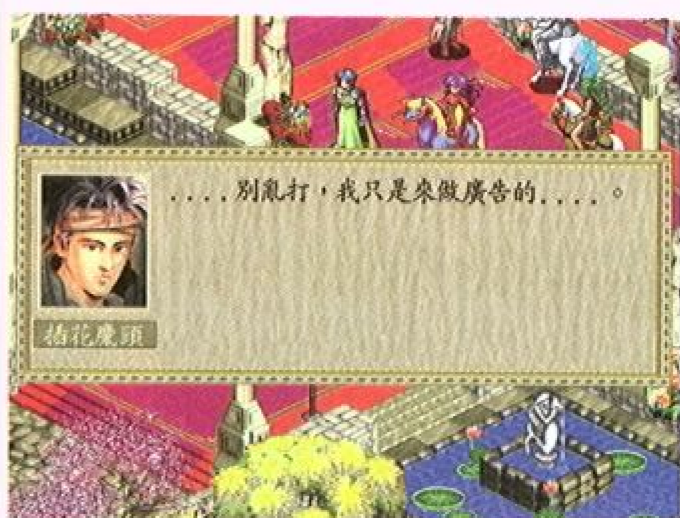


◆寶　　物：無
◆戰利品：無

背　　景：經由洞窟不小心進入了工作人員的窩…

戰　　略：院內住著精神有點異常，生命值與體力、魔法極端非常的少林六大銅人（其他十二位銅人因銹得厲害報廢了）兼武當六道長，又兼關東六魔…族繁不及備載。

這六位神經大師分別是程式魔頭、造型魔



頭、效果魔頭、企劃魔頭、插花魔頭與大魔頭（聽說俗家本姓施）。個個不但得享龜齡，且生命值俱達四、五千之譜…這場戰役是個小玩笑，純為博君一粲，別太認真了；更何況入此寶山，註定是要空手而回的。

34－返鄉的遊子

◆勝利條件：
（1）打倒克雷布特里
（2）克雷布特里離去
◆失敗條件：
白志超或娜塔莉雅陣亡
◆我　方：10人　◆NPC：0人
◆敵　方：18人　◆寶　物：無
◆戰利品：無

背　　景：聖地之內竟然別有洞天，克雷布特里與其手下已經在此等候隊伍多時。

戰　　略：克雷布特里顯然不是這個世界的人，在他離開之前，將要連本帶利討回十二年來的異地放逐之苦。而娜塔莉雅則要他付出為禍世界的代價…傳送裝置已進入倒數前十五分鐘的計時，每經過一個回合，時間就短少一分鐘，要是屆時尚無法制服克雷布特里，他將會經由傳送裝置安全地離開。

敵方陣營中有鋼鐵巨神、巨龍埃爾默、巫妖西蒙、吸血鬼芬格和墮天使烏拉，個個身手不凡，對魔法攻擊更有剋制之道，隊員若單獨對上，必定討不了好去。

這場戰役存有不少潛在的變數，戰場上的各個傳送裝置於每個回合結束時，都會隨機將隊員傳送到不同的地點。我方隊員為爭取時間，於回合結束前應盡可能佔上傳送裝置期能在下個回合開始即往不同位置傳送，如此可增加傳送到克雷布特里跟前的機率。

若是隊員中以「飛行」、「飄浮」和「傳送」為移動方式的人越多，對於爭取時間和保有行動自主性的幫助也越大。

克雷布特里打不死？是囉！他身上佩戴的〈護身項鍊〉可以讓他復活一次，所以…再接再厲吧！

（一）打倒克雷布特里－戰役35

（二）克雷布特里安全離去－結局

35－超時空傳說

◆勝利條件：
打倒克雷布特里
◆失敗條件：
白志超式娜塔莉雅陣亡
◆我　方：14人
◆　NPC：0人
◆敵　方：17人
◆寶　物：（3.65）＝不明礦石
◆戰利品：無

背　　景：隊伍緊追敗走的克雷布特里而進入聖地內的傳送室…

戰　　略：克雷布特里憎恕我方屢次破壞他的計劃，揚言要毀了我方一行人。若不是他蓄意引發兩族對立，造成空前混亂而生靈塗炭，想必也沒有人會阻撓於他。

戰場上除白志超和娜塔莉雅所帶領的兩支隊伍外，尚有敵方的機械警衛和鋼鐵巨神。克雷布特里所在的傳送室四週環繞有八座傳送平台，其傳送方式為隨機不定點傳送，而我方則需利用這些傳送平台迂迴傳送到克雷布特里所在的傳送室，才能與他交手。

同樣的，隊員若能陸續佔據所有的傳送平台，將能增加傳送到傳送室的機會。此役因無回合限制，故我方隊員得以好整以暇，慢慢地擊出漂亮的最後一役。

途中取得的〈不明礦石〉可使隊員學得魔術中的終極術法－高溫氣化。這一回，克雷布特里是沒有機會復活的。

銀翼殺手 完全殺手指引

／索羅

前言

「銀翼殺手」這個遊戲的分支相當多，偏偏分支點又做得不太明顯，所以很可惜地無法在此爲各位把所有的支線一一列出。筆者在這個地方列出的攻略，主要偏重於二條支線，一條是同情複製人，一條是標準的銀翼殺手路線；在每個可能是分支點的地方，筆者會分別補充各種不同的行動，讓各位有機會一一嚐試不同的路線，走到不一樣的結局。

這樣的攻略您是否滿意？隨著你在遊戲中所花費的時間，答案可能是否定的；根據網上的傳言，「銀翼殺手」的結局可能多達數十種！同時，限於篇幅，筆者無法把所有的人物對話統統節錄出來，只能大略說明線索和劇情的走向。對英文聽力有根底的玩者不妨多花點時間，來傾聽人物之間的對話，其對話內容也不乏爲遊戲引人入勝的一大關鍵，錯過了十分可惜。

遊戲中有二項十分重要的設施，分別是VK設施(用來探測複製人瞳孔反應的機器）和esper（可用來放大照片或光碟的掃瞄設施）。在玩者碰上一個遊戲中的人物，要求執行VK測試時，畫面上會出現測試人的瞳孔，玩者先利用中間的紅鈕校正之後，按下右側分別代表輕度、中度、重度的按鈕，讓主角雷・麥考伊（Ray McCoy，以下簡稱麥考伊）詢問對方輕、中、重度敏感的問題，此時最左側的指標會同時運作，視其反應來判別對方是正常人類或是複製人。

這些問題的敏感度不能重到把對方氣走，也不能輕到測不出對方的情緒反應；變數相當多，而且主角只能問十個問題。在十個問題問完之後，電腦會自動根據剛剛的測試結果，告訴玩者面前的是人類？還是複製人－當然，這是會影響遊戲結局的。爲了簡易說明起見，在攻略過程中完全不用VK設施，有興趣的玩者可以自行嚐試，說不定會有意想不到的結局。

esper是個十分重要的設備，在遊戲中共可找到九張可供玩者「探索」的資料光碟或圖片，裡面分別隱藏了各種重要的線索。玩者可以利用滑鼠拖放來放大照片中的任何地點，如果放大出清晰可供作爲物證的照片，並聽到麥考伊下達『Give me a hard copy of that』時，這些放大的照片才會分別存入你的KIA中，以供日後用這些線索來詢問他人。至於每張圖片分別可以找到什麼樣的資料，在攻略中會一一說明，並標示出應該詳加查看的地點。

準備好了嗎？麥考伊！我們上路了…

第零章

載入遊戲之後，選擇New Game展開一個全新的遊戲，並把難易度設為簡單（Easy），這樣可以讓麥考伊擁有無限的子彈、較高的生命點數，也比較容易解決眼前的敵人。

進入遊戲之後，按一下ESC鍵，在畫面最下方可以找到五個表情不同的人頭像，這代表麥考伊在和其他人談話時的態度。請把這些項目設為最右側的問號，讓麥考伊在和人攀談時，由玩者自行選擇對話內容（畫面上會出現一個方框，讓玩者選擇其中的項目）。不管碰到那一個人物，一定要和他交談到無話可說（方框完全不會出現，說來說去都是同一句話），否則極可能漏掉重要的線索，使遊戲劇情無法發展下去。

現在點一下左上角圓形的KIA按鈕，切換出另一類似的介面。這是你的知識整合助理（Knowledge Integration Assistant，以下簡稱KIA），可以自動收錄語言、照片、證物等相關資料，並按照犯罪現場、嫌犯和線索三種方式分門別類。每當你找到一個新線索時，KIA會自動把這些資訊記錄下來，以供日後回顧使用。

KIA除了可讓你重聽一次重要的關鍵性對話之外，剛剛收集到的新線索左側，都會出現一個“>”符號，回顧之後就會消失。在遊戲進行中，請隨時切換到KIA畫面中，把所有標示“>”符號的線索再看一次，直到所有“>”都消失為止。

遊戲操作中均是以滑鼠點選，按下滑鼠右鍵則是拔槍／收槍的控制鍵。在玩者操控麥考伊四處移動時，只要滑鼠游標變成亮綠色的箭號並不斷地旋轉時，就表示滑鼠所示的是證物、可交談的人物…等重要的資訊。若在同一點連續按動滑鼠左鍵，可以加快麥考伊的腳步，從行走、慢跑到狂奔，這在逃離爆炸現場或是在迷宮中追露西時都十分有用。

第一章

去過警局和古撒（Guzza）和克莉絲多·史蒂爾（Crystal Steel）交談過後，接下了這個案子的麥考伊，會自行搭乘Sinpper（以下簡稱為警車）前往第一個犯罪現場－Runciter寵物店。

現場有一個警員在維持秩序，四處也有不少人在圍觀。分別查看地上的合金破片（Chrome）、店門口、右側的消防栓和垃圾筒，最後再點一下人群，叫警員探查一下是否有目擊者後，進入寵物店中。

一進入店中，麥考伊就會注意到地上的腳印。在腳印的上方還可以找到一個彈殼。然後和店主人不斷地交談，直到無話可說為止，在談話之中，店主會把店員露西(Lucy）的推薦函交給麥考伊。

點一下左上角被擊壞的攝影機，再從店主手中取得攝影機的光碟，走向後面的小桌子，取得地上的筷子（上面的封套印有壽司店的標誌）、玩具狗和桌上的糖果。

離開寵物店，和外面的警員談談，收集到所有線索之後，回到警車上面，飛回警局，進入停車場旁邊的電梯中。

在警局中共分為五層，分別為屋頂（R）、第三（3）、二（2）、一（1）層和地下室（B）。先到第二層中，向右走到esper的房間中，點選中央的大螢幕啓動esper。在掃瞄完成之後，畫面上會出現二張存放在寵物店中的照片。

先點選第一張，分別放大站在鐵籠後面的露西、她的腳踝和遠方桌上的壽司菜單；在第二張照片中，可以先放大入口處的克洛維（Clovis）照片、克洛維滿是泥濘的鞋子、外面停放車輛的牌照、最後把搜索範圍框住門外車輛的後半段，可以得到整台車輛從後拍照的相片。

回顧一下在KIA中找到的證據（記得讓所有線索前面的“<”符號全部消失），再點一下右側的螢幕，把KIA中的資料登錄到主電腦（Main Frame）中。如果你想訓練一下你的射擊能力，可以到esper房間對面的射擊室中試試身手，出來之後在esper房

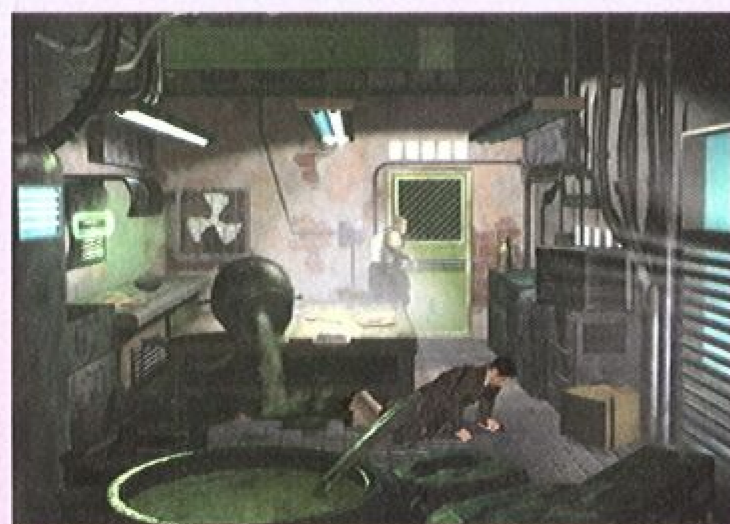
間門口的電視上面看看自己的成績。

回到電梯之中，上到第三層，不斷地和研究室中的人員對談，他會分析你剛剛在寵物店中找到的物證，包括動物致死的原因、可能使用的兇器、馬路上合金的破片是來自什麼樣的車輛（1995年的龐迪亞克？）、彈殼的分析結果。完成所有的對談之後，回到屋頂。

由剛剛在寵物店中找到的筷子和在esper中找到的壽司菜單，在警車的導航儀上會出現中國城（China Town）這個地點。前往中國城後，會直接降落在壽司店的旁邊。先與坐在椅子上、穿紅衣的人交談，再和穿藍色衣服的老闆交談，途中廚師魯本（Zuben）會回到後面的廚房做事。在椅子中找到進入廚房的通路，就可以找到魯本。

在你使用露西的照片詢問魯本，或是要求魯本接受VK測試時，魯本會把湯鍋整個丟向麥考伊。此時有二種情況：

①麥考伊被湯汁絆倒，魯本奪門而出，之後沿著魯本逃亡的道路追去，走到底也追不到他。回頭時記得在大垃圾箱中找到一塊廢棄的車牌號碼。在麥考伊回到自己的公寓時，



魯本會手持菜刀出現在停車場中。

②在魯本快說完話時，連續按動滑鼠的按鈕，麥考伊會自動朝旁邊跳開，可以尾隨魯本直追而去。在逃亡路線的末端是一道上鎖的門，當麥考伊走到門前時，魯本會從高處跳下來，手持菜刀，截斷麥考伊的退路。

不管是在那一種情況之下，都是麥考伊拔槍對著魯本的情況。這是第一個最明顯的分支點，看您是要同情複製人（以下標示○的動作方式），還是要當個眞正的銀翼殺手（以下標示◇的動作方式）。

○要同情複製人，在魯本出現之後把槍收起來，麥考伊會向魯本保證沒有人會被“退休”，魯本會自行離開。之後回到公寓之後，露西會打電話過來，感謝你了放了魯本一馬。

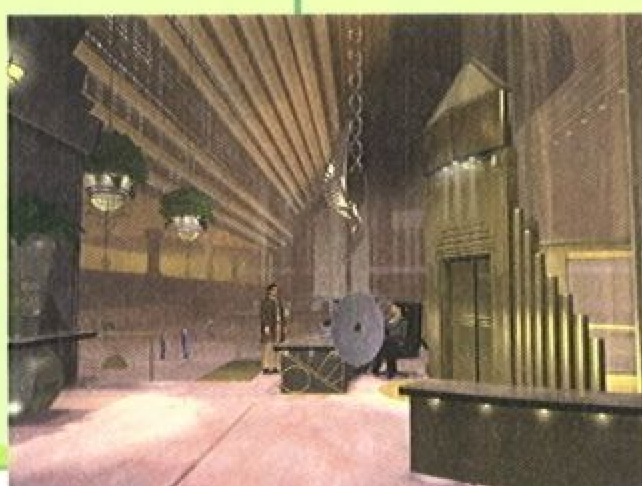
◇要當個銀翼殺手，就直接讓魯本“退休”。不過在上述的說明中，第2種方式魯本會比較弱一點，容易解決。回到公寓之後克洛維會像吟詩一樣打電話過來，訴說心中的憤怒。

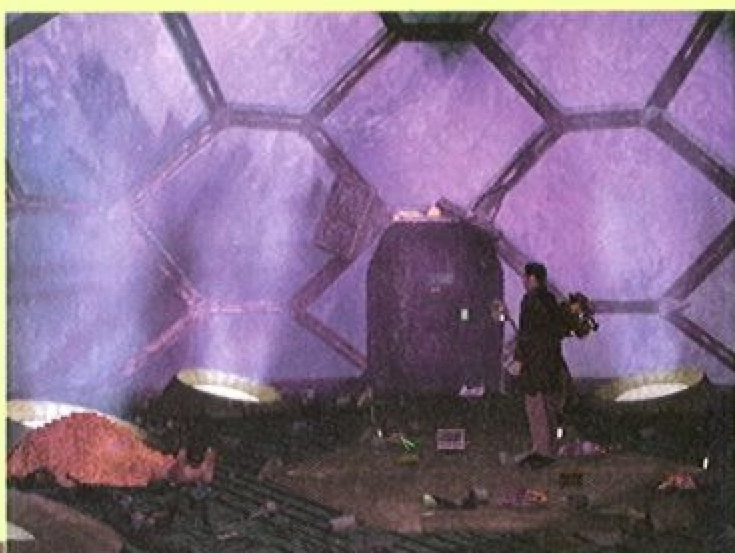
不管你走的路線如何，回到公寓接完電話之後，點一下床上。看完下一段動畫之後，就會進入第二章。

第二章

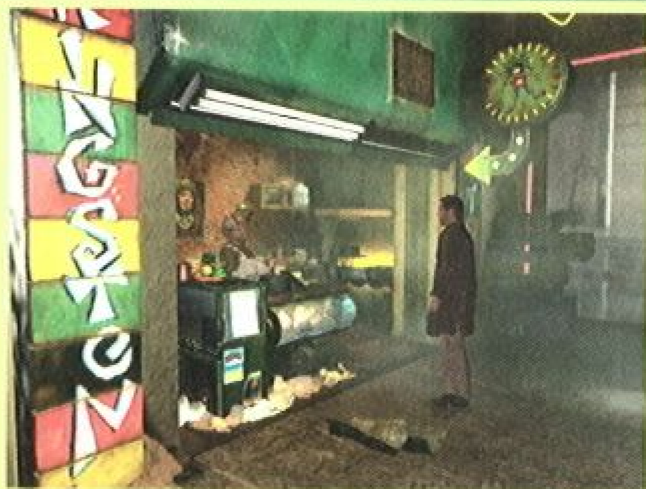
起床接完電話之後，按照長官古撒的指示，直接前往泰瑞爾公司的所在地。門口的守衛會把光碟片交給麥考伊，走入後面的門中，來到艾森道爾（Eisenduller）的實驗室門口。在右側實驗台下面可以找到一個像蜻蜓般的耳墜子，如果還可以找到另一個編織的物品時，也一併撿拾起來。看一下電腦螢幕，你會看到有人試圖侵入艾森道爾電腦中偷取資料的記錄。進入無重力室中。

在無重力室中有一個攝影師正在照相，和他交談完畢之後，可以在入口處找到一個狗戴的項圈，上面寫著小狗的名字Rikki；看一下艾森道爾的屍體，可以找到一根引爆線；在地上可以找到京斯頓廚房（Kingston Kitchen）的外送盒；另外看看被撕成三塊的小狗屍體。





離開無重力室，回到電腦旁邊，麥考伊會輸入小狗的名字，取得艾森道爾製作的DNA資料。離開實驗室之後，克莉絲多會出現在入口處，隨便和她談談，她就會自行離開；和守衛交談完畢之後，麥考伊知道必須透過特別助理，才能和泰瑞爾企業的老闆會面。



回到警局，先到二樓把剛剛取得的光碟放入esper中。在這張相片中可以放大沙迪克（Sadik）的相片、小狗的項圈（上面有Rikki字樣）、京斯頓廚房的外送盒和沙迪克左手的塑膠炸彈。

和主電腦連線，上載並下載KIA中的資料之後，就可以回到電梯，下到一樓，來到古撒的辦公室，要求他幫你安排一次和泰瑞爾老闆的會面。

和古撒談完話之後，飛回泰瑞爾大樓，直接和瑞雪（Richeal）和泰瑞爾博士（Doctor Tyrell）交談。在完成這段對話之後，離開泰瑞爾大樓，前往新出現的地點：ANIMOID街道。

在這個地方，先往北直走，可以看到一個掛著蜻蜓霓虹燈的攤位；和裡面的店員交談，順便爲家中的小狗買一個項圈。往左走，就可以來到京斯頓廚房，詢問與沙迪克有關的消息，但是一無所獲。在這個區域轉一下，先在酒吧喝一杯，然後到Bob's Surplus的店中逛逛。

在這個店鋪中，一進門就會被一把機槍對準。你可以向巴布（Bob）買一些特殊彈約，或是試著VK他一下。在某些情況下，巴布會主動幫你修改你的KIA，之後你可以在警局中從主電腦下載資料，但是一些不想讓其他人知道的秘密，可以先用右鍵點選起來，不會上傳給主電腦。

當KIA修改過後，可以讓古撒無法掌握到一些資料，往後無法以“麥考伊是複製人”的名目加以陷害，但他還是會另外想辦法（詳見後述）；如果巴布沒有幫你修改KIA，也不用太過緊張。接著從巴布的口中可以聽到不少和黑槍有關的消息。

另外，你可以偶爾看到古撒在這個地方出沒，不過被他一句話就打發過去。當綠色珠寶店（Green Palace）門口出現個全身黑衣的衣索（Izo）人物時，上前和他交談，詢問他有關GRIGORIAN的事情。

在麥考伊不斷地逼問之下，衣索會拿出一台舊型的照像機，以閃光燈暫時照暈麥考伊的雙眼。在麥考伊能夠回復行動之後，先收槍並把地上的相機撿起來，可以再取得二張相片。尾隨著衣索進入後面的店鋪，拔槍打壞門鎖，進入後面的地下室。

在找到大量的槍械之後，從右上角的出口離開，在下一個房間中，爬上左上角的鐵梯。衣索會拔出背後的武士刀準備向麥考伊砍下，幸好克莉絲多及時出現，逮捕了衣索（克莉絲多也有可能一槍打死衣索，視玩法不同而定）。往後衣索就會住在警局的牢籠中，日後可以再問他問題。

回到警局或家中，把剛剛二張衣索拍照出來的二張相片送入esper中。第一張是麥考伊的玉照，你可能可以在裡面找到戴蔻拉，再放大中央遠方背對麥考伊的人物右手，可以找到一個奇怪的鱗片。

第二張則是克洛維和戴蔻拉（Dektora）在酒吧旁邊交談的照片，把右上角的紅點放大，可以找到一具攝影機；同時可以再找到一張克洛維的照片。

回到酒吧之後，再和酒保多談二句，他就會把一張光碟交給麥考伊。這張光碟中可以找到右側正在拍照的衣索相片，以及酒吧盡頭的古撒，正在和一個警員交談。現在回到警車上，前往DNA街道（DNA Row）。

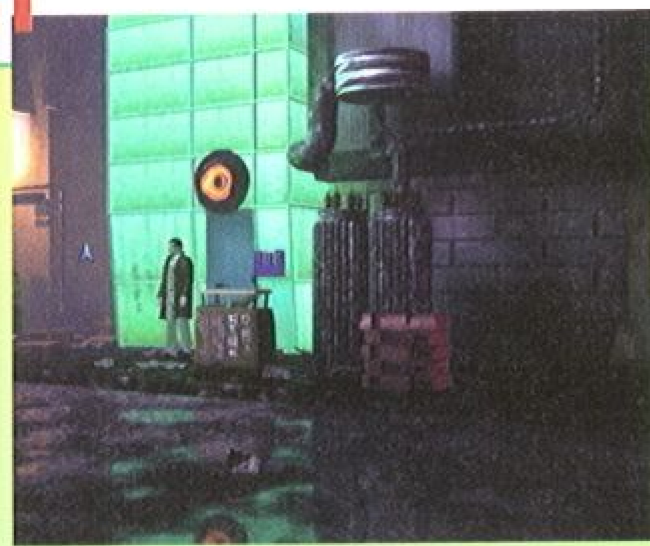
在一群人騎腳踏車經過之後，如果附近又出現了穿著紅色夾克（曾經出現在壽司店中）的人物時，再和他多談幾句。往左走，在進入Dream Design的一樓前，記得把遊戲進度存下來。

進入一樓之後，會看到摩拉吉（Moraji）被鎖在地上。拔槍把他手上的鎖打壞（千萬別試著解除炸彈）後，回頭衝出店鋪，往右下跑。只要跑得比摩拉吉快，就可以避開爆炸的致命威脅，否則載入進度，重來一次吧！摩拉吉臨死能會透露二樓雙生子（Twins）的訊息。

與隨後趕來的警員多談二句之後，就可以爬上二樓，在左側綁上紅色布條的模特兒脖子上，可以

找到一個信封，上面印了寵物店的記號。在這個模特兒的右側，半埋在一堆雜物之後的螢幕是台留言機，點選之後可以聽到塞巴斯金（Sebastian）的留言。現在可以回到一樓，往右上角前進，走入老周的眼睛世界（Chew's Eyeworld）。

和老周不斷地攀談，可以得知塞巴斯金的住處。回到一樓之後，就可以進入眼睛世界左側的巷子中，來到塞巴斯金住處外側的街道。進入房子之後，可以搭乘電梯或是爬樓梯來到三樓，不過進入塞巴斯金的住所時卻找不到半個人，但是在其中一個裝有電腦的房間中，可以用滑鼠點一下地上的電



源插頭，然後把電源接回電腦，讓電腦把塞巴斯金的DNA資料送出來。

取得DNA資料之後，找一個不斷漏水的浴室，爬上樓梯。在四樓可以找到一個滿是玻璃的櫃子，把右側的玻璃全部打破，構成向上爬的樓梯，上去之後就可以找到沙迪克和克洛維，進入第三章。

第三章

看完了一連串的動畫之後（不斷地暗示麥考伊也是個複製人），主角會被反綁在一張椅子上面。點選遠方窗戶下面的電熱器，直到麥考伊跳過去把繩索切斷，重獲自由爲止。拾起另一張椅子下面的乳酪，走到房間的右上角，可以在娃娃旁邊找到Hysteria這個地方所使用的代幣，以及一張月球公車的照片。從左下角離開這個房間。

聽聽客人對旅館櫃台的抱怨之後，向上走到另一個房間，可以在抽屜中找到一個警徽，在浴缸中找到一片奇怪的鱗片。回到櫃台，從左下角離開，可以在門口找到一台撞爛的黑色車輛。加以調查之後，可以在右側前座找到一張包裝紙。向左走，向下走回DNA街，再右走回你的警車上，然後飛回警局。

在警局第二層的esper室，把剛剛收集到的照片放大。在月球公車的照片中，你可以找到中間的克洛維、左側正在修理噴射口的沙迪克。放在右上角油桶附近的黑暗人影之後，發現正是麥考伊，而在最右上角有一塊十分奇怪的反射影像。

如果你曾經讓巴布修改你的KIA，記得把與這張照片有關的項目全部用右鍵點選起來，否則後期會有人用這些資料陷害你是複製人。把

KIA中的資料上送到主電腦之後，可以查出撞毀車輛的主人是戴蔻拉，並且是從Hysteria處的二手車廠所賣出。

現在多跑幾個地方，再收集一些線索。先到Animoid街道，和賣蜻蜓裝飾的女店長多談二句，她應該可以探聽出這些珠寶是由Nightclub街中的人購買的。如果試著觸碰櫃台上的毒蠍二次，麥考伊會被毒蠍咬中，但卻不會死（另一個是複製人的暗示？）；在京斯頂廚房中，則可以詢問到與乳酪有關的事項。

飛到城市左上角，回到塞巴斯金的住所，和他交談幾句之後，他就會發現麥考伊是銀翼殺手而拒絕透露任何訊息。現在可以飛到右下角的Hysteria大街（Hysteria Hall），繼續追查線索。

首先和外面二個老人談話，再進入左上角的二手車店－瘋腿賴利會在裡面。和他交談之後，可以得知戴蔻拉的一些資料。回到外面，走入遊樂場中，可以找到露西正在中央玩遊戲…

○如果你同情複製人，和她談話時千萬不要選到VK，在告訴她有關克莉絲多（Crystal）的事項之後，麥考伊就會勸她快點離開這個地方。如果你不小心選了VK項目，露西會逃入後面的迷宮中；沒關係，在快要追到她的時候把槍收起來，她就會自行逃離。

◇如果你想當個銀翼殺手，直接選擇VK，露西就會向後逃到迷宮之中。原本靜止的迷宮牆壁會定時開閉，抓準時間把露西射倒。

PS：在某些玩法之下，當玩者在和露西交談時，會出現一個警察把麥考伊打昏，並綁在一個刑求專用的椅子上。待克莉絲多救出主角之後，會自動回到遊樂場，並看到露西逃往迷宮之中。之後的處理情況就如同上面的說明。

現在飛到Nightclub街，先進入右側的Taffy's酒吧，在裡面你可以看到葛多（Gordo）正在酒吧旁邊。和他交談二句之後，他就會跳到台上主持脫口秀，最後則會逃出這個酒吧，跟著他跑到外側。

葛多可能會直接逃入對面的舞池，再不復見；或是站在對面不動。等麥考伊把槍收起來之後，你可以選擇要放他走（同情複製人路線）或是把他逮捕起來（銀翼殺手路線）。

走入左側爾利Q（Early Q）的店中，馬上可以看到一個很像古撒的人坐在左側的座位上，旋轉到另一側的房間中（留意一下舞台左側有一個門，現在還進不去）。跟著上一個客人走到左側的座位上，如果被守衛攔住的話，可以先跑到最上面的舞台前，等守衛走過來之後，再衝到左側的座位上，旋轉到另一邊的酒吧。

在酒吧中可以看到爾利正在客人面前。和他談過所有的話題之後，等半分鐘左右的時間，爾利就會向左走，並宣佈一場精采的舞蹈即將開始。向左走一個畫面，看完舞蹈的動畫之後，可以看到守衛已經跑到附近的樓梯站崗。回頭坐上旋轉座位，跑到舞台左側的房間中。

這個地方是爾利的辦公室，麥考伊可以在辦公桌上找到蜻蜓珠寶的購買單。在右側畫邊的格子中，可以找到一片光碟。此時爾利會馬上出現辦公室中，並走向沙發椅幫麥考伊倒杯酒。這時你可以…

①喝下爾利的酒，馬上就會昏倒，然後被綁在刑求椅上。

②拔槍指著爾利，命令他坐下來。爾利會提供一項交易，利用一張照片來交換麥考伊手中的光碟。把槍收起來，取得照片，然後把光碟交還會爾利（選Return Disc）。記住不要拖太久，否則爾利會拔槍反擊。

③拔槍指著爾利，命令他坐下來。爾利會提供一項交易，利用一張照片來交換麥考伊手中的光碟。把槍收起來，取得照片，然後保留光碟（選Keep it）。記住不要拖太久，否則爾利會拔槍反擊。

回到旋轉座椅上，回到剛剛表演舞蹈的地方，走入後台，就可以找到戴蔻拉。和她交談之後，請選擇克莉絲多（Crystal）。戴蔻拉會拿出一把槍，等警衛出現把麥考伊打昏。昏倒的麥考伊會被綁在刑求椅上面，直到克莉絲多出現才能脫困。

沿著右側的通道離開，可以再回到舞池現場，並看到戴蔻拉從右上角的樓梯離開，克莉絲多會自行前往後台。這時你可以先回到外面的警車上，去看看爾利給你的照片和在他房間中找到的光碟；分別可以找到克洛維送的花、躲藏在戴蔻拉身後的露西、放有蠍子的箱子（可以在Animoid街中賣蜻蜓珠寶的店旁找到）和爾利對露西做的事情。

你也可以直接追著戴蔻拉的身影上樓梯，但得在第五章才能再度接觸到esper。

到達樓梯上面，進入放映室時，戴蔻拉會啓動攝影機照著麥考伊，讓他暫時無法看到任何東西。用槍打壞攝影機，再爬上樓梯。這時…

○在同情複製人的路線中，一爬上樓就收槍，點一下中央的窗戶，麥考伊會對戴蔻拉表明態度，並要她馬上離開。

◇在銀翼殺手路線中，你可以一上樓就對任何目標開槍，把戴蔻拉用火燒出來。此時戴蔻拉會抱著玉石俱焚的心態朝麥考伊衝來，儘快用手槍多打她二下，她會衝出窗外死亡。如果你想保險一點，上樓就先別動，克莉絲多會尾隨上樓，在二人雙重火力的攻擊下，戴蔻拉一被火焰燒到，就會被麥考伊一槍轟出窗外。

在回到街上之後，麥考伊的警車會消失無蹤，而克莉絲多身上的通訊器也會傳出警方全面通緝麥考伊的消息（罪名可能是複製人，或是謀殺衣索的兇手）。看在老交情的份上，克莉絲多會放麥考伊一馬，從此之後麥考伊只能靠城市的地下水道系統來追查眞兇。

第四章

成爲通緝犯之後，麥考伊會自動回到地下廢棄的車站中。請先沿著地圖回到當初被拷問綁在椅子上的房間，繼續前往下一扇門，可以來到一個下水道的十字分叉口。

拉動中央的拉桿，打開通往右側的鐵橋後，先向右下角前進，下一個場景是不是有點眼熟？沒錯，此處就是Anmoid街中衣索的地下室，在特定的路線之中，你可以在地下室中取得更強力的彈約。如果你走的是同情複製人路線，你可能在此處找到露西；否則這個地方可能一個人都沒有。

○看到露西之後，她會要求你對她做VK測試。只要先校正儀器，再問十個低敏感度的問題，就可以證明她是複製人。在麥考伊的連聲催促之下，她會自行逃離。

現在沿著地圖回到麥考伊的公寓中，會看到一個陌生人佔據了這個地方，並持槍要求麥考伊離開；狗也不見了。回到下水道的分叉口，搭乘通往下層的昇降梯，可以找到在沙發上半睡半醒的壽司師傅。和他交談完畢後，先爬上左側的樓梯，可以看到一個綠色池子的房間，回到把遊戲進度存下來，向右側前進。

走到下一個房間之後，當麥考伊踏上木板橋的中央時，對面會出現一頭老鼠，馬上回頭跑到木橋的另一頭，拔槍把老鼠射殺。別讓老鼠死在橋樑中央，否則麥考伊和上大老鼠的體重，會使木板斷裂。在殺死老鼠之後，來到雙生子的實驗室…

○在同情複製人的路線中，你可以不斷地和雙生子交談，直到他提出條件，要你用泰瑞爾公司中的DNA資料來交換古撒的犯罪證據。取得DNA資料之後選擇交易(TRADE)，就可以得到古撒的資料夾。

◇在銀翼殺手路線中，可以馬上讓雙生子“退休”，然後在雙生子椅子背後的電腦中找到古撒的資料夾。

在這個實驗室中的另一處出口可以通往泰瑞爾大樓，取得放在桌上的DNA。如果你走的是同情複製人的路線，必須先來到此處，才能與雙生子交易。

取得古撒的罪證之後，從實驗室的樓梯上去，回到雙生子的房間中，用右側的電話和古撒連絡，要他隻身來到綠色池子的房間中，以他的罪證換回麥考伊的生活。古撒答應之後，回到綠色池子房間內，會發現古撒已經站在中央的平台上。

麥考伊會不斷地前進並逼問古撒的意圖，最後克洛維的聲音會在房間中響起，而麥考伊也該拔出槍來…

○在同情複製人的路線中，你必須在克洛維開第一槍之前射擊古撒，以證明你的決心。之後克洛維會叫你在月球公車和他見面。

◇在銀翼殺手路線中，你無法先擊倒克洛維，也無阻止古撒受到槍擊而落入水中。在克洛維和沙迪克討論如何對付你時，快速離開這個房間。

古撒死亡之後，設法回到自己的公寓中，路上不要停留，以逃命爲優先。在你爬上通往公寓的下水道之後，高爾會出現在大門旁邊，和麥考伊交談。此時看你是不是殺死古撒，或是遊戲的路線而定，麥考伊的背後可能會出現警察夾擊。

擊倒警察之後回到公寓時，會看到一段泰瑞爾博士與政府官員協商，而克洛維出現的槍擊動畫，之後進入最後一章。

第五章

最後一章是結局的總整理，也是各位收成的時候。不管你是在前面走什麼樣的路線，在第五章所需做的事情可能有這幾項：

如果你回到家中，發現自己的愛犬已經被人擊斃，倒在入口旁邊，而吧台上還有一支香煙在冒著輕煙的話，表示克莉絲多已經來過這個地方，並給了麥考伊最後一次機會。

現在走入房間中，你會聽到露西打電話過來，告訴你克洛維叫你去月球公車見面，不過露西也會強烈表示希望和麥考伊二個人一起走。在這個時候，你可以選擇下列第A-1、A-2、A-3等不同的步驟來結束整個遊戲。

結局A-1

如果你在剛剛到達地下水道，卻沒能在衣索的地下室中找到露西的話，你可以先回到地下水道中，一路走回放置刑求椅子的房間。再往右走到地底的通道，向上走一個畫面，可以從左側的開口走到Hysteria街二手車店鋪，在外面找到露西。

在店鋪中取得鑰匙之後，在頂端的停車場中必須和克莉絲多對戰，打倒她之後，警察會大舉包圍此處。此時露西表示要用炸彈二人共存亡，回到店鋪中，操作左側的機器，把右側的車子吊到下面的通道中，下樓、上車，觀賞結局。

結局A-2

如果曾經在衣索的地下室中證明露西是複製人，可以來到月球公車的所在地（大門會自行開啓），開槍打倒二隻突然出現的老鼠。沿著通路前進，在月球公車前一個畫面中打倒等候多時的克莉絲多，然後在左側地面可以找到一個反應器。

走向月球公車，把反應器交給沙迪克，再走入月球公車。和克洛維見面之後，你可以在月球公車中找到所有尙存的複製人；再和克洛維交談，把身上的DNA資料交給他，和露西一同飛離地球。

結局A-3

和第A-2的步驟一樣，但若未曾在地下室先找到露西，麥考伊就會與克洛維等倖存的複製人一塊離開地球，卻不交待露西的去向。

如果回到家中，聽到的是克莉絲多打電話過來，表示她查出月球公車的位置時，表示你已經注定和複製人爲敵。請接續第B-1、B-2的步驟來結束遊戲。

結局B-1

前往月球公車的所在地（大門會自行開啓），和克莉絲多見面之後，會雙雙前往一個小通道。在經過通道時克莉絲多會被炸死，麥考伊獨自穿越通道之後，來到下一個畫面，卻看到愛犬出現在遠方。

別讓它靠近，用滑鼠點它一下，它就會站起來，剛好引爆身上的炸彈，炸成碎片（若讓它靠近麥考伊，則麥考伊也會被炸死）。之後沙迪克會現身，打倒他之後進入月球公車，克洛維可能倒在床上，不用麥考伊動手，會自動衰亡（複製人的壽命十分有限）。

結局B-2

前往月球公車的所在地（大門會自行開啓），和克莉絲多見面之後，會雙雙前往一個小通道。在經過通道時多點選幾次閃耀紅燈的炸彈，把炸彈解除掉。

之後的步驟和B-1的步驟相同，但在進入月球公車後，克莉絲多會在外面等候麥考伊。等克洛維死亡之後（也可以一槍把他斃了），離開月球公車，和克莉絲多一塊離開這個地方。

後記

以上是筆者在數日征戰之後的心得和結果，如果遊戲眞的有數十種結局，甚至如傳言所說，麥考伊可以和西恩·楊所扮演的瑞雪（Richeal）雙雙離去，造成和電影一樣的結局，就眞的不是筆者這短短數日的努力所能及了。

在這四片光碟的大作之中，其實還隱藏著相當多的秘密，等待各位的發掘；像是VK成功與否的關鍵、難易度、主角和其他人交談時的態度、物證的搜集…等等，都値得各位喜歡這個遊戲的玩家一一探索。祝各位能玩出更多的結果。

魔法軍團攻略提示

必買魔法及物品

價錢	名稱及功效
8000	狂氣：增強攻擊力，使敵方一擊即滅，不能反擊
30000	賜福：集體回 500 點 HP
15000	吸血：HP 快耗完前，作不死之用
6000	賜封：配合狂氣使用，增強威力
40000	冰魔法Lv3：使敵方不能做出攻擊，我方佔盡上風
10000	束縛：使敵方不能做出攻擊，我方佔盡上風
25000	強化器X：配合狂氣，賜封，把攻擊力提升至最強

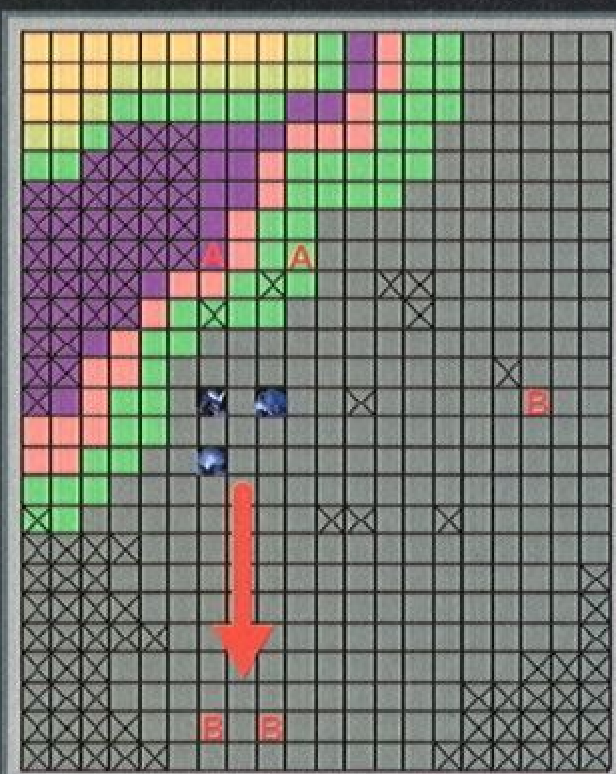
勝利失敗條件

Stage 1	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 2	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 3	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 4	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 5	勝利條件：逃出山洞後把敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 6	勝利條件：凱特逃至山腳　失敗條件：泰莉或凱特被滅
Stage 7	勝利條件：二十回合內把敵人消滅　失敗條件：泰利被滅
Stage 8	勝利條件：所有成員到達基地入口　失敗條件：我方任何一人被滅
Stage 9	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage10	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰利被滅
Stage11	勝利條件：消滅所有頭領　失敗條件：無法在十八回合內消滅頭領或泰利被滅
Stage12	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰莉無法在三回合內逃離戰場或被滅
Stage13	勝利條件：亞當被滅　失敗條件：亞當逃離戰場或泰莉被滅
Stage14	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰莉被滅
Stage15	勝利條件：二十回合內全員登上飛機　失敗條件：我方任何一人被滅
Stage16	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：泰莉被滅
Stage17	勝利條件：三十五回合內全員到達出口　失敗條件：我方任何一人被滅
Stage18	勝利條件：敵人全滅　失敗條件：我方任何一人被滅
Stage19	勝利條件：休斯被滅　失敗條件：我方被滅

第一章　突擊！第一次戰鬥！

泰利等出發後不久便遇到了山賊，幸好他們都是一些實力普通的小角色，碰著穆爾和漢妮這些一流的僱傭兵，幾個照面便被收拾了！但土包子泰利的戰鬥力卻差得不像話，很難可以主動出擊爭取經驗值，大家不妨先以保著他的性命為目標，不要強求令他升級，因為在Stage4之後會有很多機會讓泰利追上其他人。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax2	Blockhead	0-3	7	536	201	433	97	-	-
Bx3	Blockhead	0-2	3	440	165	313	66	-	-
	Soldier	0-1	1	340	100	200	80	-	-
	Samurai	0-2	8	705	282	540	146	-	-
	Archer	1-3	1	576	256	485	112	-	-



魔法軍團使用了獎金制度，若玩者能在指定的回合數目內完成任務，則可得到1.5倍的獎金。相反，若超過預計回合數目才能完成任務，則只會維持原來的獎金。

▲先把下方敵機消滅，然後集中對付持狼牙棒的山賊

重點一

拿著狼牙棒的兩名山賊會穩守於山上，直至有同伴被滅後才會主動攻擊。

重點二

暫時不用花錢購買物品，儲下來留作購買「必買魔法及物品」(P.2)之用。

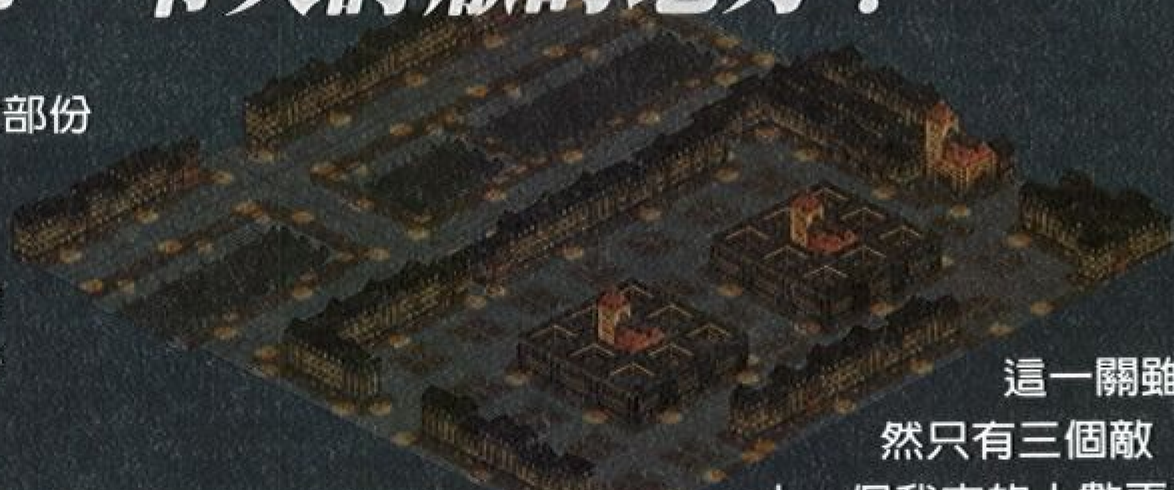
重點三

遊戲系統的設計是消滅敵人時的一擊可拿得大量經驗值，因此大家在解決對手時盡量使用殺傷力大的攻擊方法，用以換取更多的經驗值，從而更快升級。

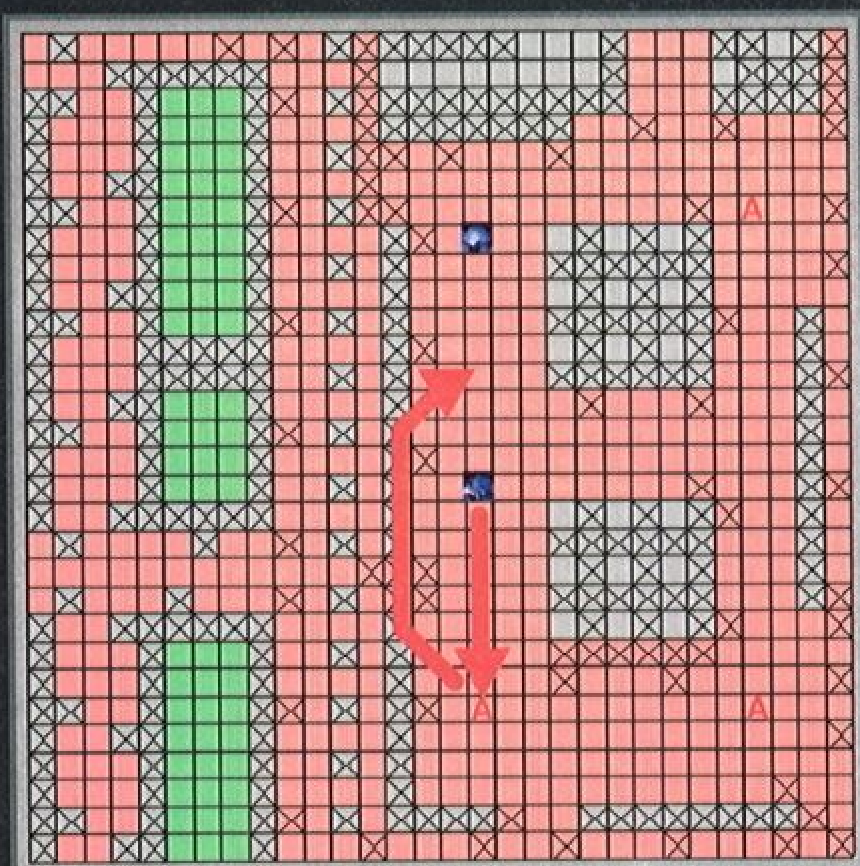
回合	大於	小於
5	$ 60000	$ 90000

第二章 巴比拉市－令人討厭的地方！

在Hope星球上，雖然沒有政府的管治，但大部份人都是生活得安份守己。不過偶然也有一些壞份子，藉著武力聯群結黨地四處生事。這天晚上，羅斯便不幸被三個醉酒的僱傭兵看上了，幸好正義的泰利及時出現，聯同漢妮對敵人作出痛擊。



代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax3	Warrior	0-2	5	488	183	387	84	-	-



這一關雖然只有三個敵人，但我方的人數更少，所以不可掉以輕心。裝備時可先為漢妮購買攻擊力較強的武器，但卻不要一下子購買最強的飛龍箭，因為遊戲系統提供了一種稱為氣殺的攻擊方法，只要玩者修得一定數量的Skill Point便可以使用（每次使用武器攻擊後便可得到Skill Point），可是越強的武器所需的Skill Point越高，以飛龍箭為例，要發出氣殺攻擊便要有40000的Skill Point。因此提議大家循序漸進，每種武器修畢氣殺攻擊後才更換更高級的武器。

重點一

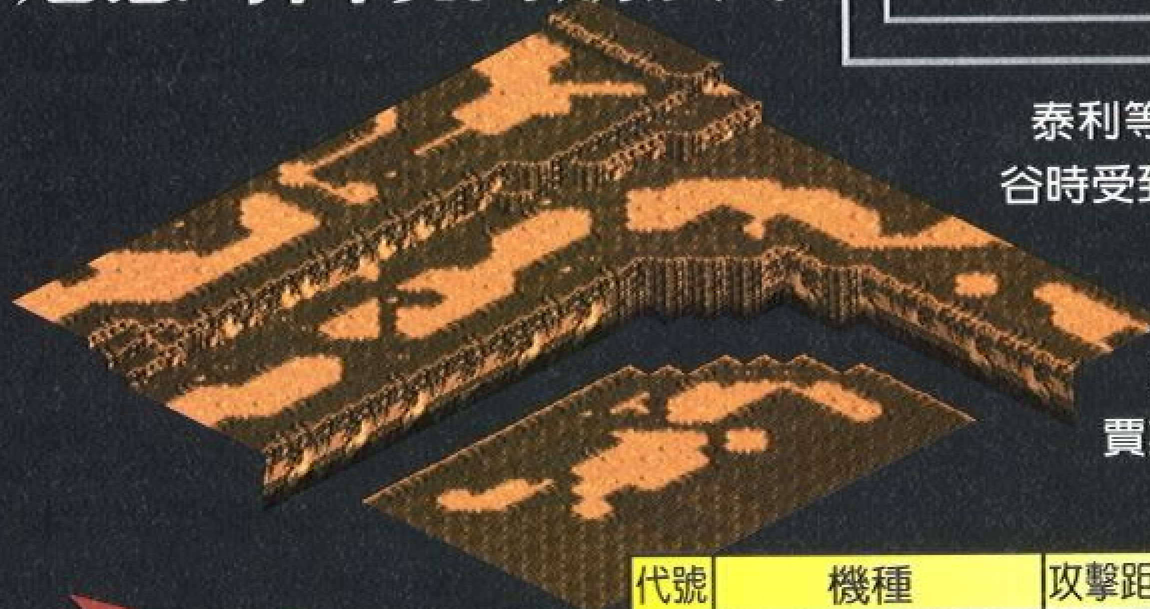
建議購買狂氣魔法給漢妮，在戰鬥時由她施法於泰利身上，使泰利的Warlock在攻擊時可以有一倍的攻擊力。另外亦可購買強化器X給漢妮，讓她在反擊時可發揮一倍的殺傷力。

重點二

泰利和漢妮應集合一起攻擊，不要讓泰利單獨對付敵人。

回合	大於	小於
6	$ 60000	$ 90000

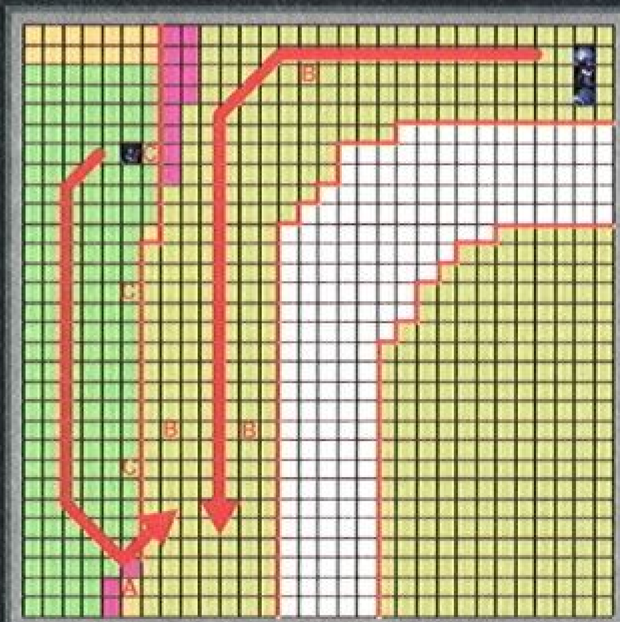
第三章 危急時出現的朋友！



泰利等人接收了淨水器後便立即回程，可是在經過山谷時受到伏擊，戰事立即展開。

今次的對手原來又是昨晚那三個醉酒僱傭兵，不過在清醒的狀態下，他們的戰鬥力大增，加上了實力可與穆爾一較高下的“大佬”賈斯帕，戰況並不樂觀。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
A	Tproonate	1-4	12	1197	342	740	208	森林Lv1 補充劑S&M	BOSS
Bx3	Warrion	0-2	10	620	232	558	136	-	-
Cx3	Warrion	0-7	8	564	211	490	113	-	-
	Dikeman	1-3	8	676	282	530	156	風Lv1	-



開始時敵人不會主動攻擊，只會一直走回賈斯帕的陣地，看來是要集合力量打倒主角們，雖然如此也只好跟著走吧！正當我方進入可攻擊範圍時，山上突然跑了三個使用弓箭的敵人出來，他們不斷利用地勢作出攻擊，我方只有捱打的份兒，這時其餘的三個敵人亦會主動作出攻擊，形勢相當不妙。幸好只要捱過兩回合，山上便會出現一具Warlock，轉眼間他便收拾了一個敵人！多了這個幫手後，形勢改善了不少，穆爾和漢妮盡快使用合擊技把賈斯帕擊倒，其他的敵人便容易應付了！由於泰利的實力與其他人還有一段距離，所以除非很有把握，否則切勿主動出擊！

重點一

若想留著泰利的性命，把他留在此關開始時的位置便可以了，同時可把他的賜安魔法留給別人使用。

回合	大於	小於
20	$ 80000	$ 120000

重點二

山下的人是不能向山上的弓箭手攻擊，因此森美出場後應盡快打倒他們。

重點三

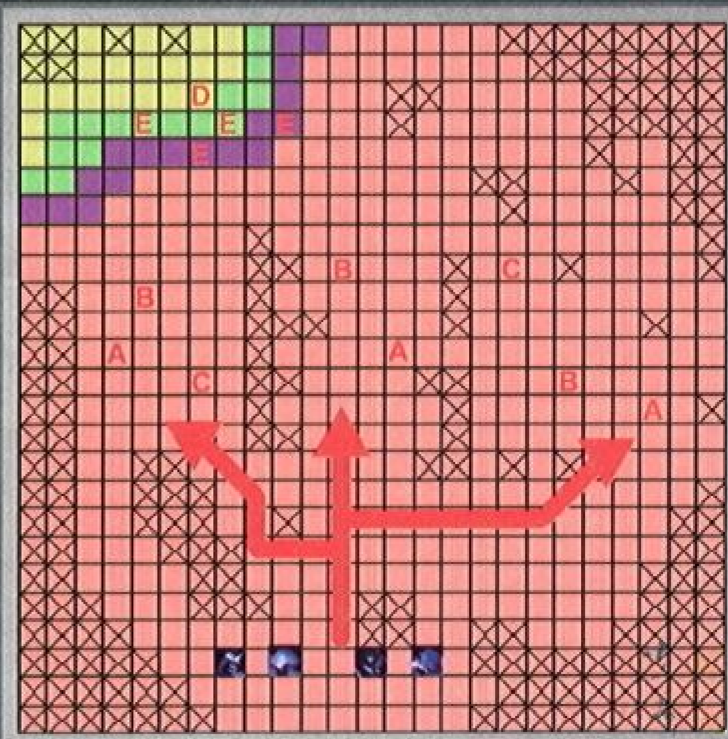
賈斯帕只會在任何一個持劍的僱傭兵被滅後才會開始移動。

第四章 爺爺永別了！

正當泰利以為可以和爺爺會面時，不幸的事情又發生了！早前偷襲泰利等人的山賊又再出現，並且對村莊展開了冷血的屠殺！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax3	Blockhead	0-2	5	488	183	353	80	-	-
Bx3	Blockhead	0-3	10	620	232	572	129	-	-
Cx2	Blockhead	2-6	10	620	232	577	129	-	-
D	Blade	0-3	15	1485	396	982	165	補充劑Sx2 補充補Mx2	BOSS
Ex4	Blockhead	2-6	13	720	270	636	150	-	-

今次來襲的共有十三個敵人，其中八個會主動作出攻擊，當其中六個被滅後在山上的五個敵人才會發動攻勢。除BOSS外，手持回力標的敵人最是難纏，他們不但殺傷力大，而且攻擊範圍很擴（達六格），因此必須以他們為首要目標。



重點二

己方行動時，第一個成員盡量使用冰魔法第二級或第三級冰結敵人，其他隊員便可趁機全力攻擊敵人。

重點一

走到回力標敵人不能攻擊範圍內（一格內），他們便不能作出反擊。

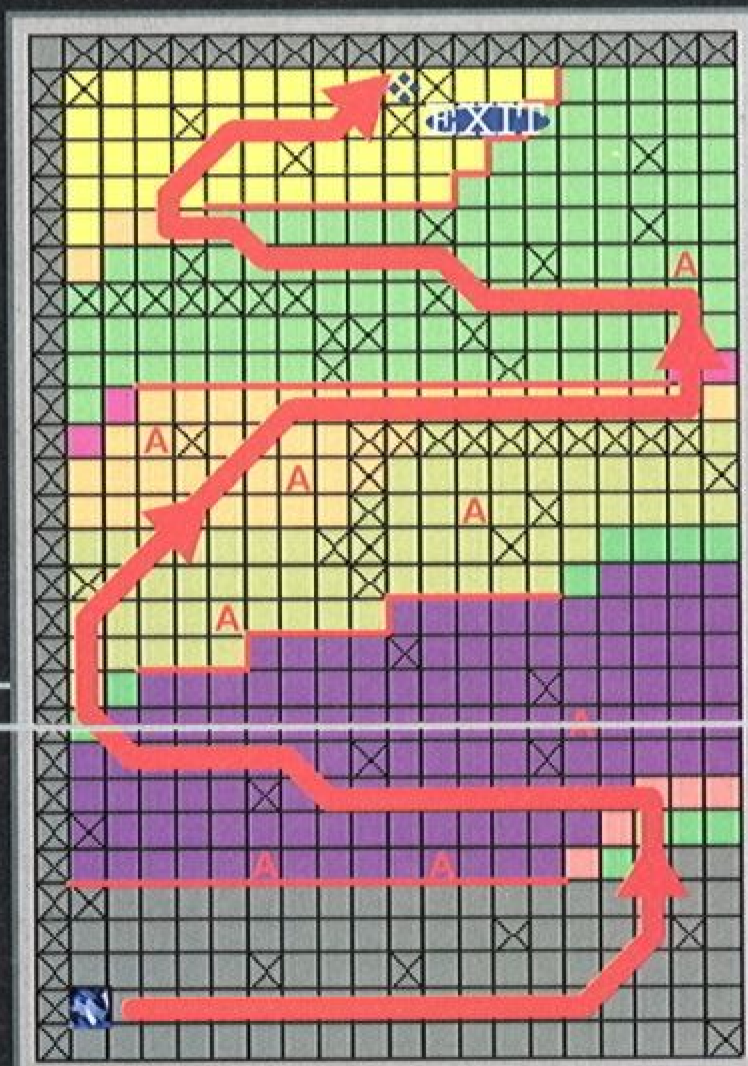
回合	大於	小於
17	$ 80000	$ 120000

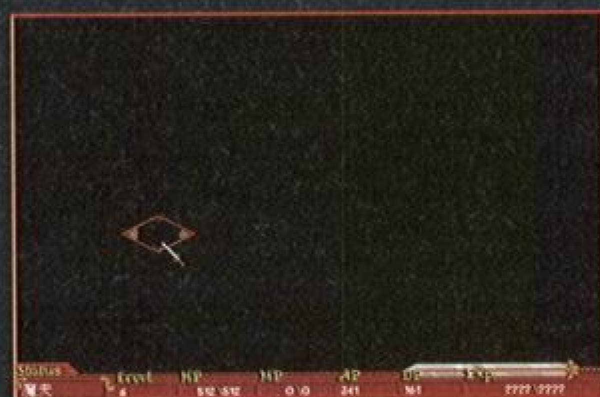
第五章 驚人秘密！（上）

爺爺的死已成為事實，泰利只好收拾心情並決定加入穆爾成為傭兵，穆爾亦把一具與其坐駕性能相同的Warlock售給泰利。一行人在趕附另一任務的途中遇上了一群可憐的村民，他們的孩子都給怪物捉走了！穆爾因沒有酬金的關係，不願出手幫助，天生正義的泰利唯有單獨出戰！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax8	Morph	0-1 2-5	6	512	0	341	161	-	-

此關共分為兩部份，第一部份是一個黑暗山洞，視野相當有限，很容易迷路，幸好換上新Warlock的泰利實力大增，雖然沿途不斷有變種怪物攻擊，可是對泰利不會造成很大的傷害。此關只要走到地圖的上方便可過關，並不需要消滅所有敵人，不過由於此關的敵人並不強，因此可趁機為泰利升級。





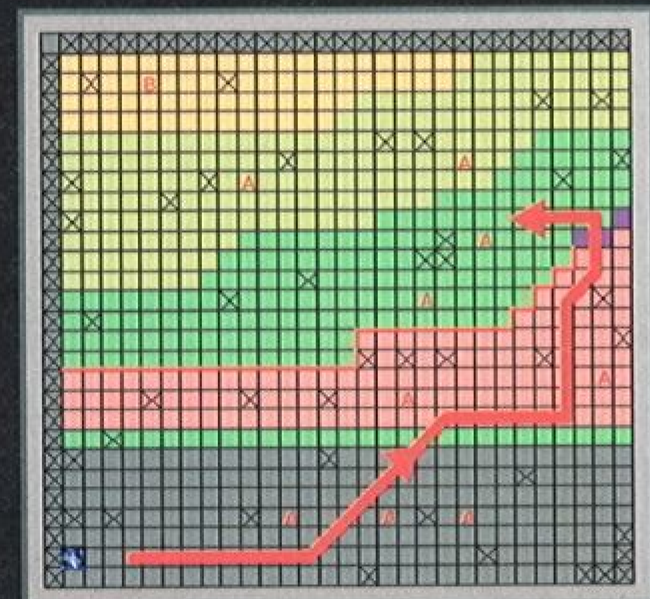
重點一

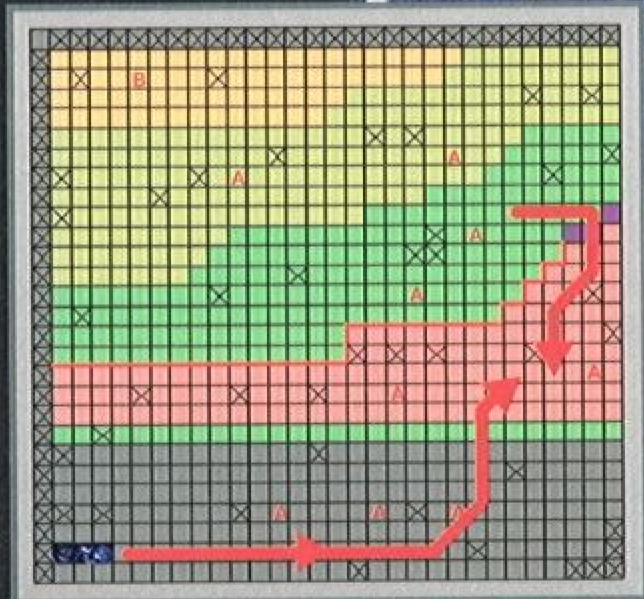
只要用滑鼠在畫面上不斷游動便可有機會探測出敵人的位置。

回合	大於	小於
-	-	-

第五章 驚人秘密！（下）

經過黑暗的山洞之後便是變種怪物的巢穴，最上方的一層便是被怪物所捉的小孩的位置。





重點二

因穆爾等人會在戰鬥中途出現，所以切勿把他們的裝備全放在泰利身上。

重點一

埋伏的變種怪物會在泰利到了第五層時出現。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax9	Morph	0-1 2-5	6	512	0	341	161	-	-
Bx1	Morph	0-1 2-5	10	620	0	454	236	-	-

奇怪!?這裡是怪物的巢穴，為何只得一隻怪物呢？分明是個大陷阱！但泰利這小子竟不知死活，竟單槍匹馬去拯救小孩。快要走到小孩處時，突然出現了九隻怪物，泰利立時變成被包圍之勢。幸好只要捱過兩回合，穆爾等便會出現，泰利立即後退與大家會合，然後再集合衆人之力救回小孩。

回合	大於	小於
22	$ 10000	$ 15000

第六章 逃！

泰利？泰莉！

其實在前幾關的故事中，遊戲已經在有意無意間把泰莉的身份透露了，不知大家有沒有留意呢？這關的任務是要保護凱特（二足步行機）逃離至山腳，雖然凱特的HP很高，但由於不能作出攻擊，亦不可使用物品，縱使有實力不錯的查理加入，

此關的勝算亦不高！加上敵人殺之不盡，而且目標全鎖定凱特，若只是硬拼硬的話，絕對佔不到平宜！因此，這關只能以智取、不能力敵，過關方法請參閱地圖。

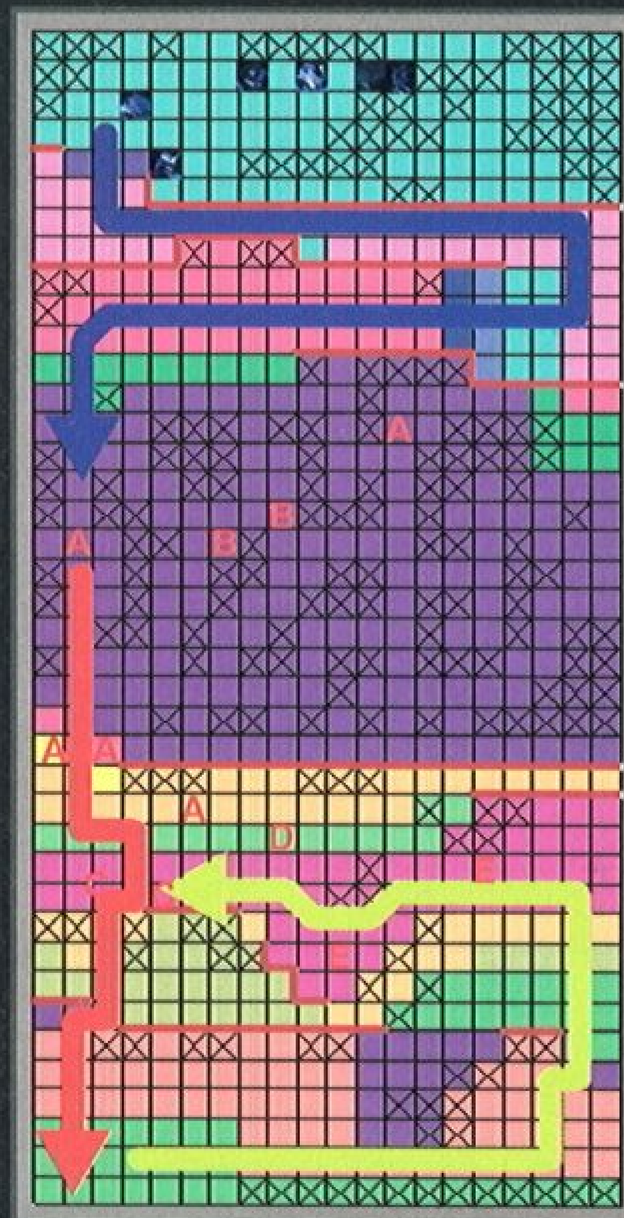
代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax5	Rhino	0-6	10	1162	100	719	188	火Lv1	-
Bx2	Rhino	0-2	10	1162	100	739	188	火Lv1	-
Cx2	Rhino	0-3	18	1717	144	965	278	火Lv1	-
D	Rhino	0-3	10	1162	100	719	188	火Lv1	-
Ex2	Rhino	0-2	18	1717	144	985	278	火Lv1	-
	二足步行機	-	-	2000	-	-	100	-	-

重點一

只要凱特停在圖中所示範圍，敵人亦不會主動出攻擊，其他隊員可趁機往下方消滅一些敵人和佈好陣勢。

重點二

以一具自機佈置在圖中位置，阻擋著敵人進攻凱特的路線，當凱特到達時才開放通道，而其他隊員則可以走到上方地帶。

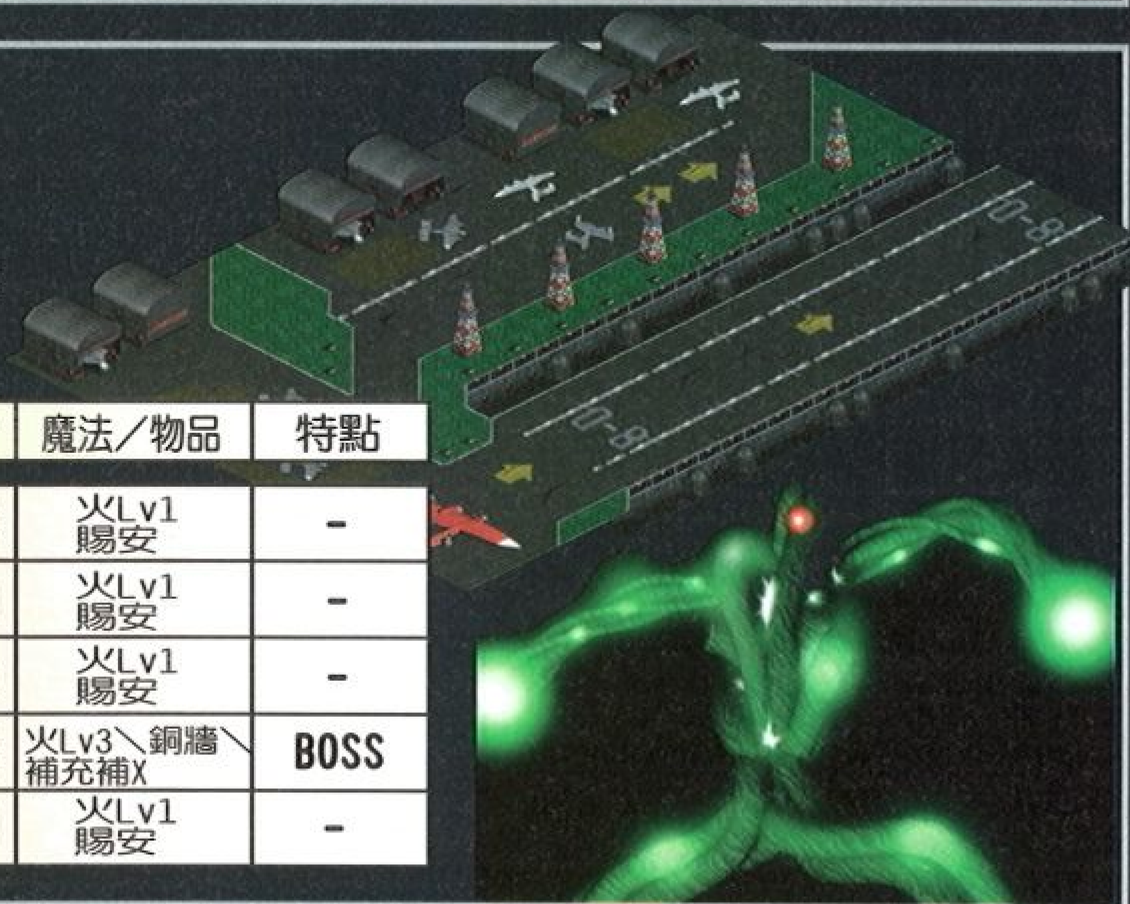


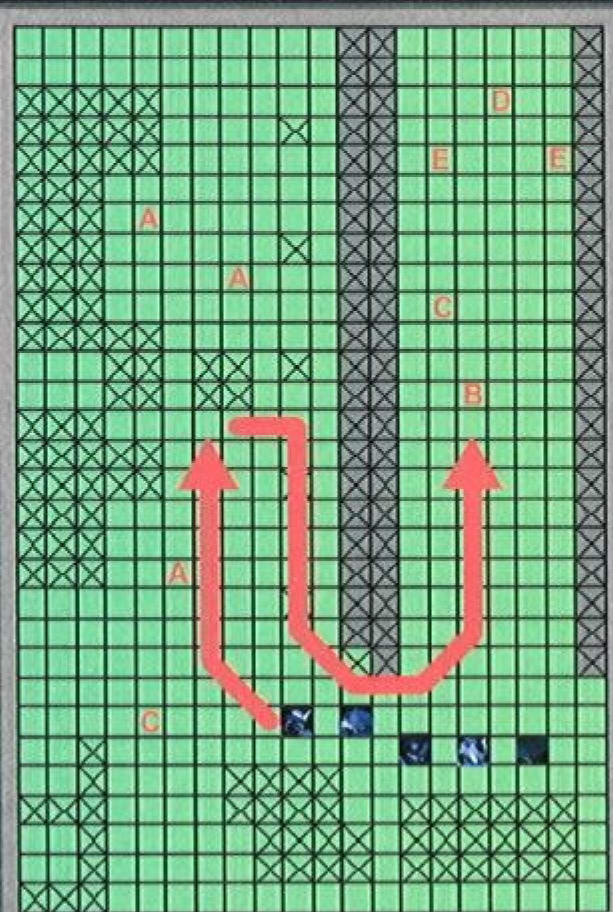
回合	大於	小於
30	$ 100000	$ 150000

第七章 逃・續！

還以為送了凱特上機後便完成了任務，誰不知另一組僱傭兵又出現在跑道上！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax3	Rhino	0-2	18	1717	144	985	278	火Lv1 賜安	-
B	Rhino	0-3	15	1485	128	862	240	火Lv1 賜安	-
Cx2	Rhino	0-6	15	1485	128	862	240	火Lv1 賜安	-
D	Rhino	0-3	25	2422	166	1132	356	火Lv3、鋼牆、補充補X	BOSS
Ex2	Rhino	0-2	15	1485	128	882	240	火Lv1 賜安	-





敵方的首領傑米起初只會派出手下作兩面夾攻，主角們可先把左方的敵人消滅，到了第八個回合，傑米便會帶同兩個手下主動出擊，他不但懂得火魔法第三級，還有一次回復100%HP的能力，因此若玩家不想浪費時間，可以集中所有人的力量在一個回合內把他解決。

重點一

傑米和其餘兩機只會在第八回合才會主動出擊，因此最好在八回合前把大部敵人消滅，然後集中力量對付傑米。

重點二

冰魔法對傑米只能作出傷害，但並不能把他冰封，甚至束縛魔法亦對他沒有作用。

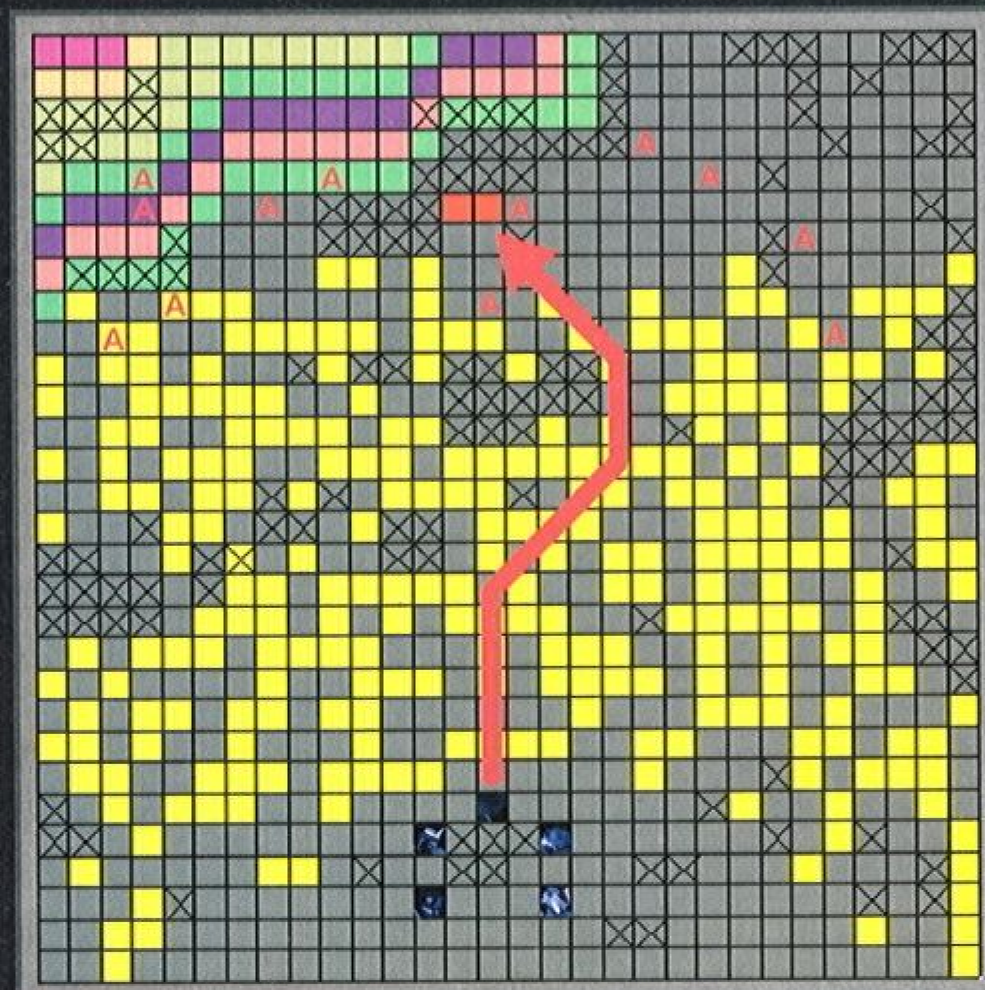
回合	大於	小於
20	$ 0	$ 40000

第八章 滿佈陷阱的死亡沼

把凱特送走後，穆爾等人立即趕往“死亡沼澤”執行拿取黑盒的任務。死亡沼澤不但有變種怪物出沒，而且還滿佈地雷（每次扣500HP），所以敵人雖弱但仍不能掉以輕心。由於只有查理的Warlock能探測地雷位置，因此先要計畫好行走路線，再由查理領著其他人前進。

另外由於變種怪物是打之不盡，所以除非您是想練功升級，否則最好盡快跑進基地內。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法/物品	特點
AX12	Morph	0-1 2-5	20	1012	0	676	384	-	-



重點一

要多點利用查理探測地雷的位置，藏有地雷的地方會出現如圖中所示的骷髏符號。

重點二

地雷一經爆炸便會消失，可嘗試引誘敵人踏上，不但可損耗敵人HP，還能清除地雷，可謂一舉兩得！

重點三

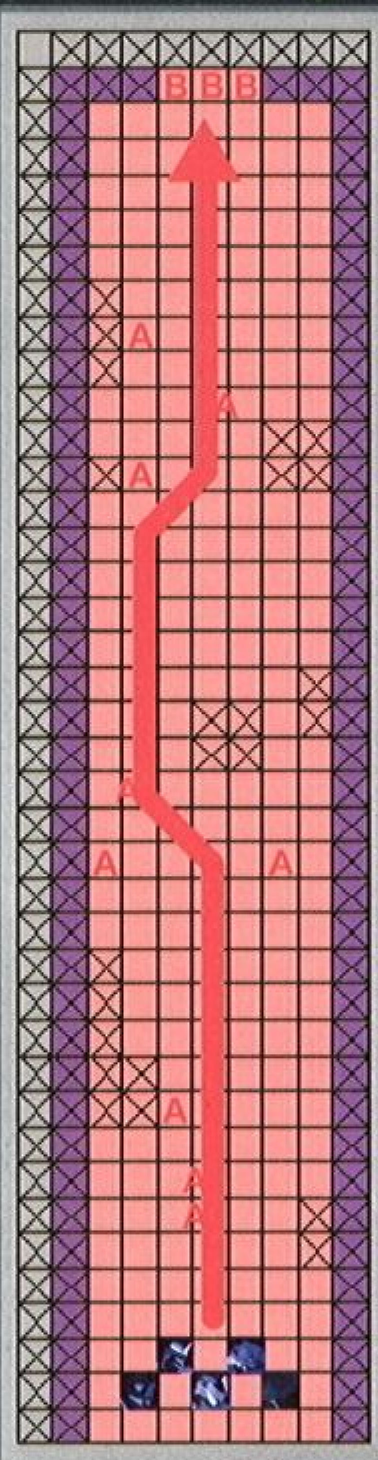
要留意Warlock受擊後會向後跌倒而誤中地雷，因此要小心考慮位置的佈署。

回合	大於	小於
20	$ 40000	$ 60000

第九章 沒有生命的敵人！

進入基地内部時，早有一班機械守衛“歡迎”大家，它們看來是查斯年代的武器，但仍然能正常活動，實在叫人感到奇怪！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax9	Scorpion	1-2 0-4	10	1085	310	722	283	-	-
Bx3	Scorpion	0-6 0-4	18	1603	446	976	417	-	-



這關只有一條直路，敵人亦只會分成一批批上前進攻，攻擊力也不強，似乎相當容易應付，但是大家要留意，這些機械守衛在臨死前會進行自爆，而且威力驚人，所以盡可能在敵人反擊前毀滅對方。

重點一

機械守衛的HP少於40%便會進行自爆。

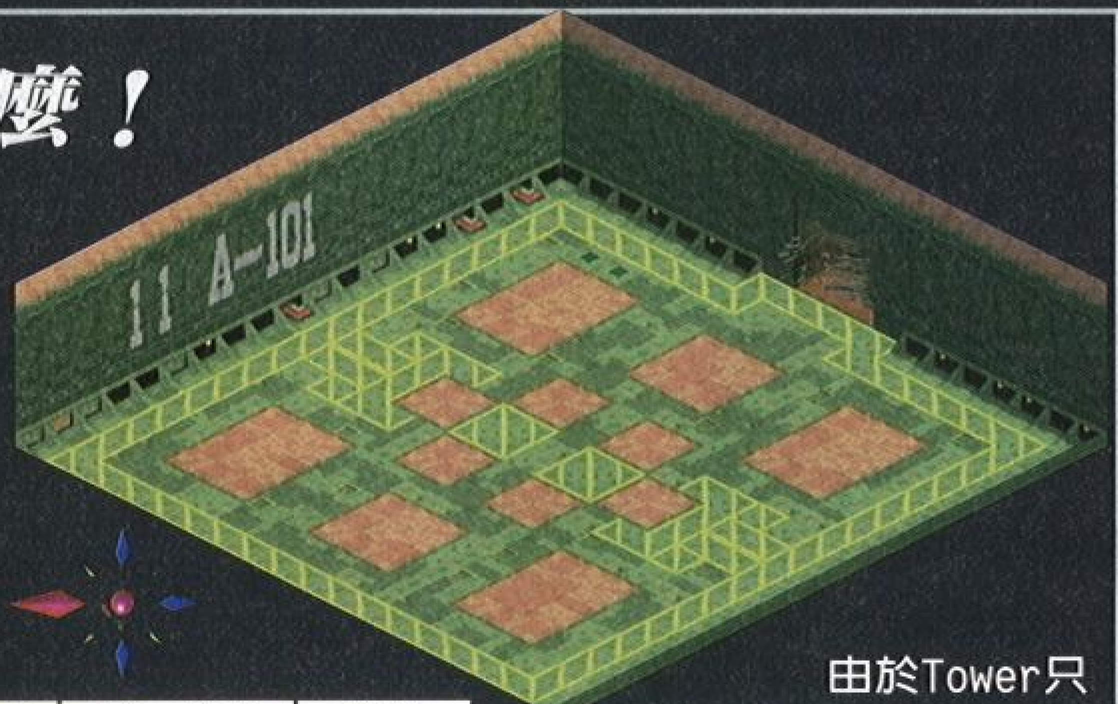
重點二

如想一擊把敵人擊毀，可以先以一人裝備強化器，然後以另一位隊員施展賜封魔法於此人身上，再由另一位隊員施展狂氣魔法，這時使用合擊技或氣殺攻擊便可發揮出驚人的攻擊力，若果施展一些範圍性的魔法如風或火魔法，更會得到意想不到的效果。

回合	大於	小於
15	$ 40000	$ 60000

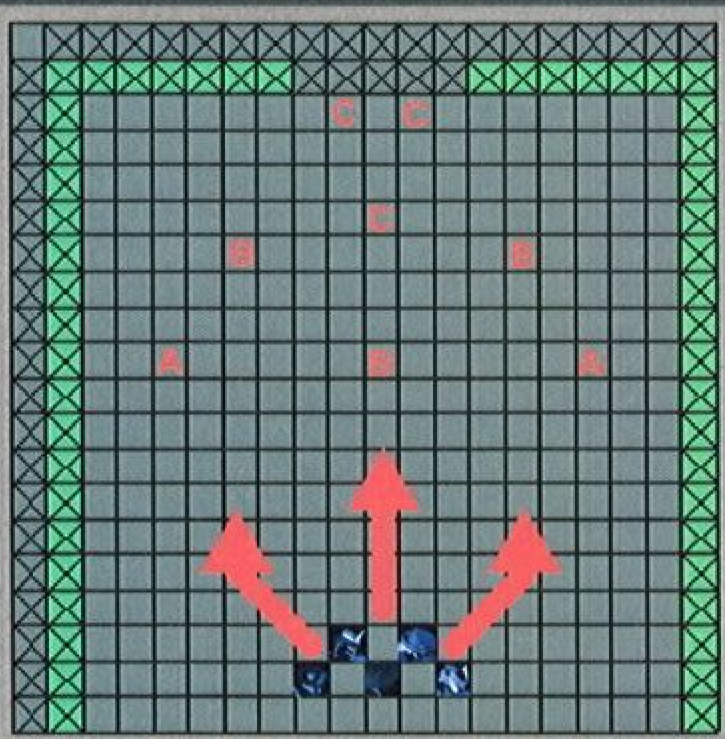
第十章 黑盒是甚麼！

泰利不小心引來了大批機械守衛，今次還包括了聽聞是查斯年代最強的機械武器Tower。



代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax2	Scorpion	1-2 0-4	12	1197	342	770	312	補充劑X	-
B	Scorpion	0-6 0-4	15	138	396	882	136	補充劑X	-
Cx3	Tomer	0-1 0-7	22	2371	482	1300	529	補充劑X	BOSS

由於Tower只會守著門口，所以先集中力量解決其他敵人，然後再用冰魔法凍結Tower，一舉把它們消滅。

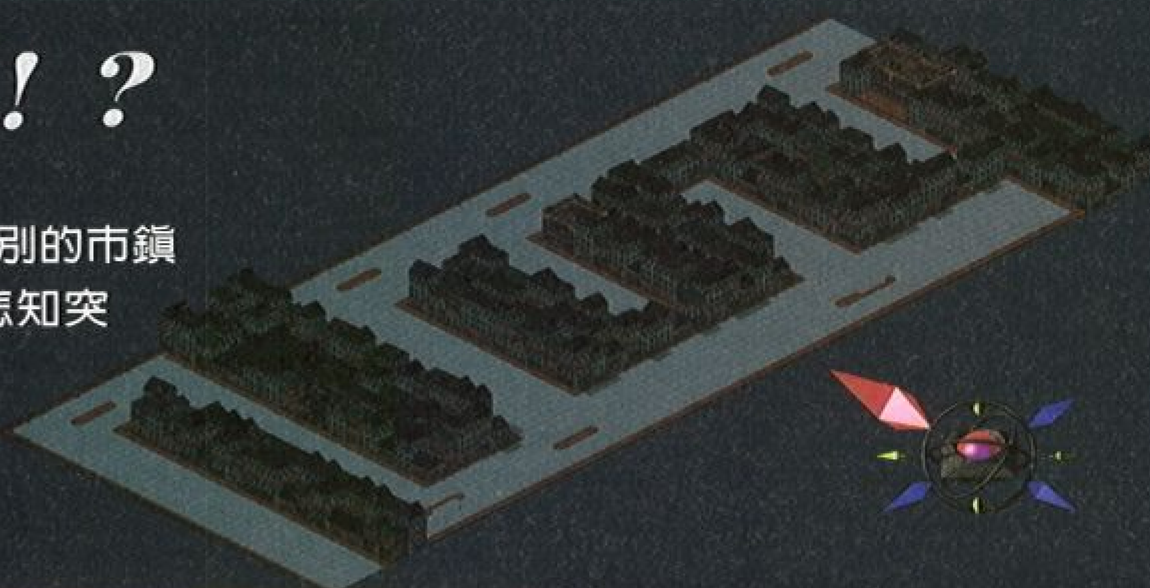


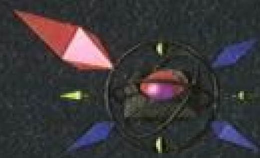
重點一

Tower有兩種攻擊模式，近距離攻擊在一格之內，而遠距離攻擊則在七格之內！

回合	大於	小於
15	$ 40000	$ 60000

第十一章 搶劫！？

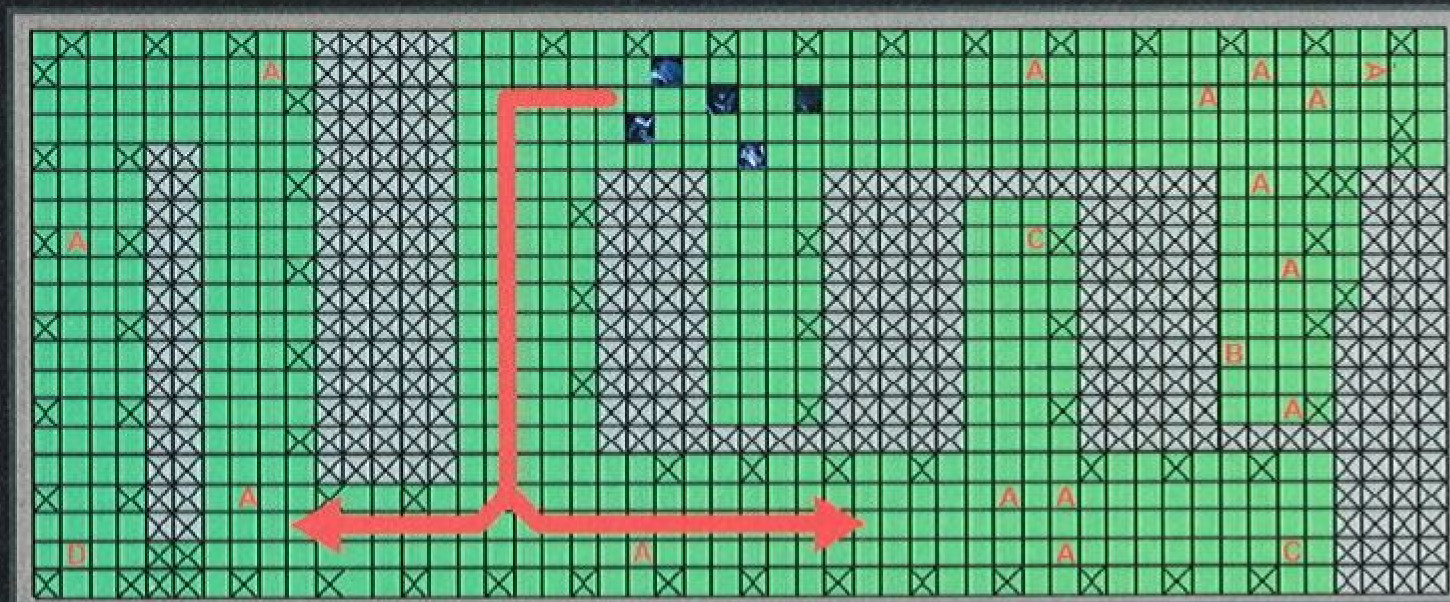




穆爾等被羅利三姊弟騙去黑盒後，唯有到別的市鎮碰碰運氣，看看有沒有其他生意作為補償。怎知突然出現了一批神秘人，聲言要泰莉交出頸鍊，眾人均感到很奇怪，由於頸鍊是爺爺的遺物，泰莉當然不肯交出，戰鬥亦即時展開！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax14	Bobine	0-5	10	1240	387	890	236	-	-
B	Bobine	0-5	20	2024	580	1260	384	-	-
Cx2	Bobine	0-2	18	1832	557	1170	348	風Lv3	BOSS
D	Bobine	0-2	25	2584	640	1360	445	火Lv3＼賜安＼補充補SX2	BOSS

這關共有三個頭目，除了左下方的亞當較強外，其餘的實力只屬一般，本來很易對付，但由於此關設有回合限制，因此唯有分散我方實力去同時應付兩邊戰線。提議把漢妮、森美和查理為一組應付上方兩個較接近的頭目，而亞當則留給穆爾和泰莉。



重點一

所有頭目都不能用冰魔法凍結，而亞當更不受束縛法魔影響。

重點二

由於此關敵人數量很多，因此要利用冰魔法把敵人集體凍結。

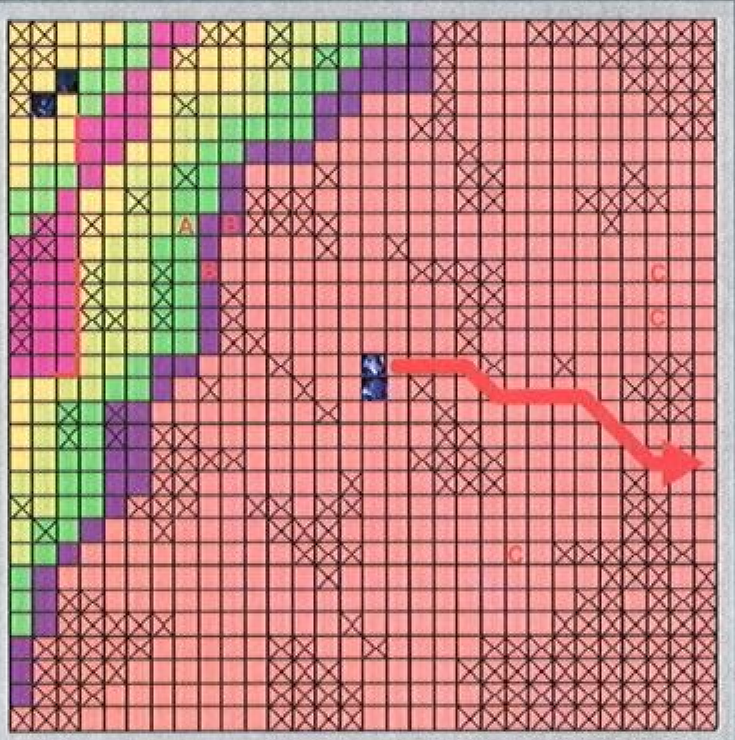
回合	大於	小於
18	$ 70000	$ 105000

第十二章 患難見真情！

亞當趁泰莉和漢妮沐浴時把她們捉走了，並威脅穆爾以頸鍊換取人質。穆爾隻身附會，雖然成功救出了二人，但卻受了槍傷，失去了作戰能力…

一開始，泰莉應盡快往畫面右方逃離戰場，否則三個回合一過，穆爾便會死亡，遊戲亦會結束。而漢妮則盡快往森美的山上逃去，好讓三人集合力量與敵人對抗。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
A	Bobine	0-2	25	2584	640	1360	445	-	BOSS
Bx2	Bobine	0-2	10	1240	387	890	236	-	-
Cx3	Bobine	0-5	10	1240	387	890	236	-	-



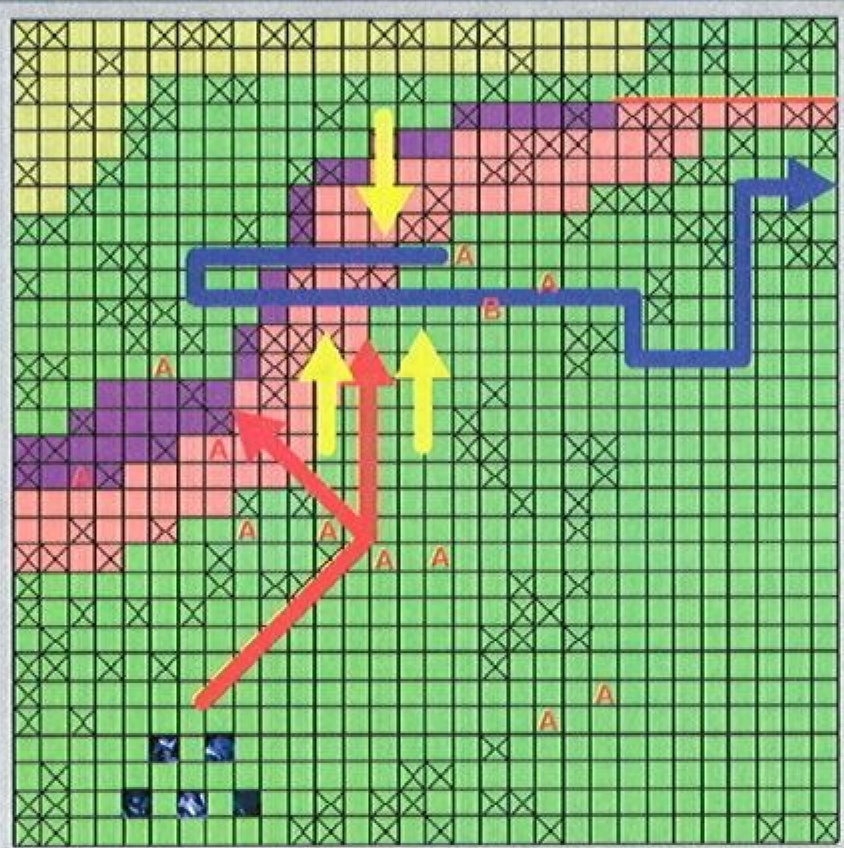
回合	大於	小於
10	$ 70000	$ 105000

▲如果不能在三回合內救離穆爾，穆爾便會當場死亡。

第十三章 驚人秘密·續！

經過泰莉整夜的照顧，穆爾終於甦醒過來，兩人亦因此建立了深厚的感情。另一方面，查理找到了亞當的巢穴，穆爾為了代泰莉取回頸鍊和報一槍之仇，決定帶同各人鬧他一個天番地覆！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax11	Bobine	0-5	10	1240	387	890	236	-	-
B	Bobine	0-2	25	2584	640	1360	445	-	BOSS



戰鬥開始後，亞當會首先回到小屋拿取頸鍊才往地圖左上方逃走，我方各人應以亞當為首要目標，否則一旦被他逃脫，遊戲便會Game Over！

重點

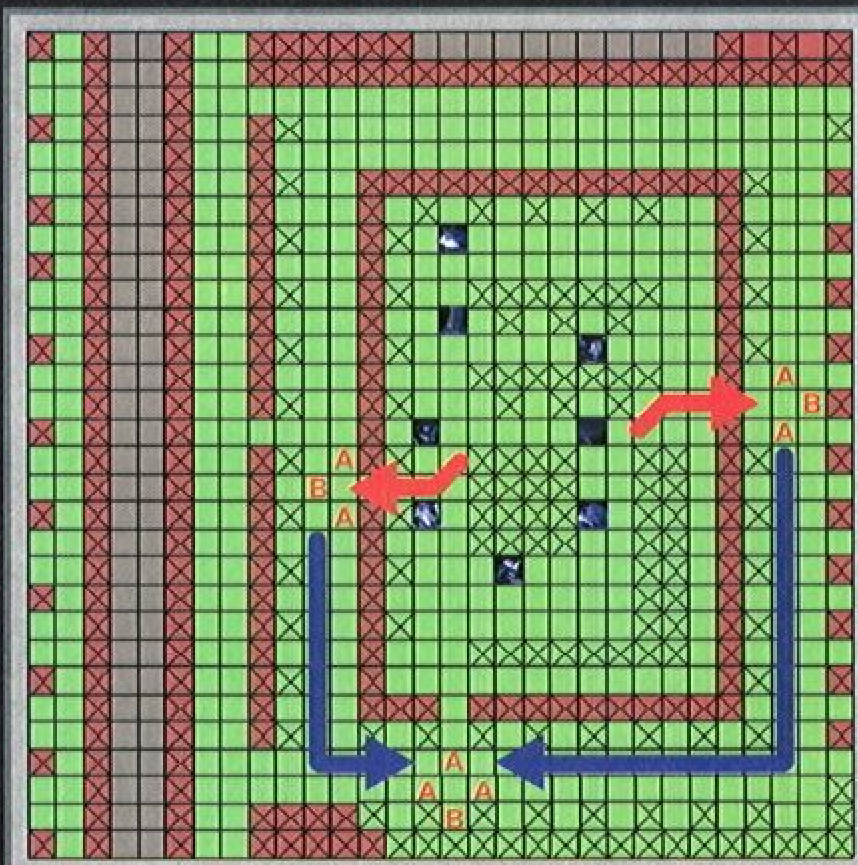
只要把其中一台自機放到圖中所示位置，便可阻擋著亞當的逃路。

回合	大於	小於
10	$ 70000	$ 105000

第十四章 再遇三人組！

泰莉等人竟然在街上再次遇到羅利三人組，漢妮正要向他們討回酬金時，突然出現了一批"新世界"的殺手，為了知道事情的真相，泰莉等唯有拋開舊仇，先伸出援手。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax7	Tpcoonate	2-5	15	1386	396	952	240	森林Lv1	-
	Tpcoonate	0-2	30	2884	564	1286	412	森林Lv2	BOSS
	Grimalkin	2-3	24	1381	520	960	345	風Lv3	-
	Cattle	0-2	22	1534	482	980	345	火Lv3	-
	Ad3	0-1	22	1255	482	970	325	冰Lv3	-



這關的對手不但有十個之多，而且實力橫強，全部都是使用高級的機種（BOSS級的機種），尤其持大刀的敵人，等級高達三十，懂得施展森林二級魔法，而且不受冰魔法及束縛魔法所影響，絕對不是易與之輩。提議玩家先集合力量消滅左右兩邊的敵人，然後才全力對付下方的敵人。

重點

三人組的合擊技需要的MP較多，但攻擊力和命中率都異常地高，所以盡量使他們升級，好讓能把威力發揮得淋漓盡致。

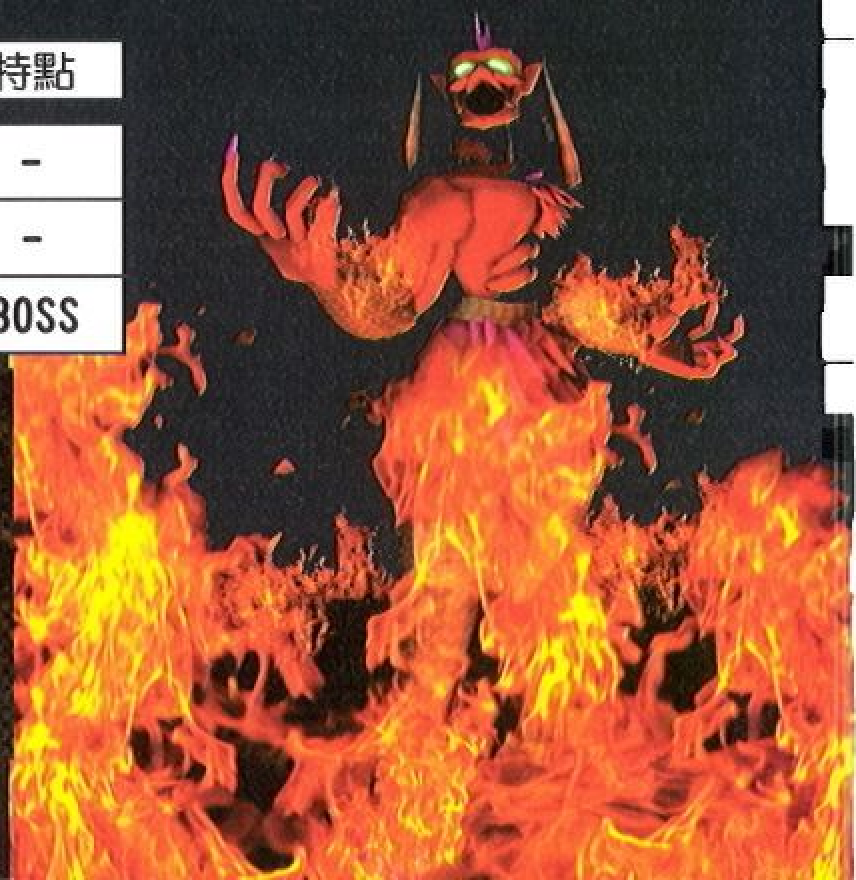
回合	大於	小於
25	$ 70000	$ 105000

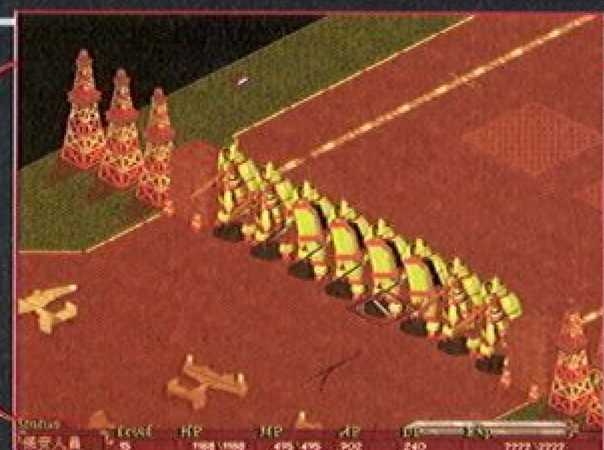
第十五章 最後十二小時！

知道Hope有被毀的危機，眾人立即出發，希望能在十二小時內拯救全人類！本來藉著托尼的開鎖技藝，要偷偷進入機場絕對不難，可是好色的查理卻壞了大事，引來了大批機場特警，戰鬥一觸即發！

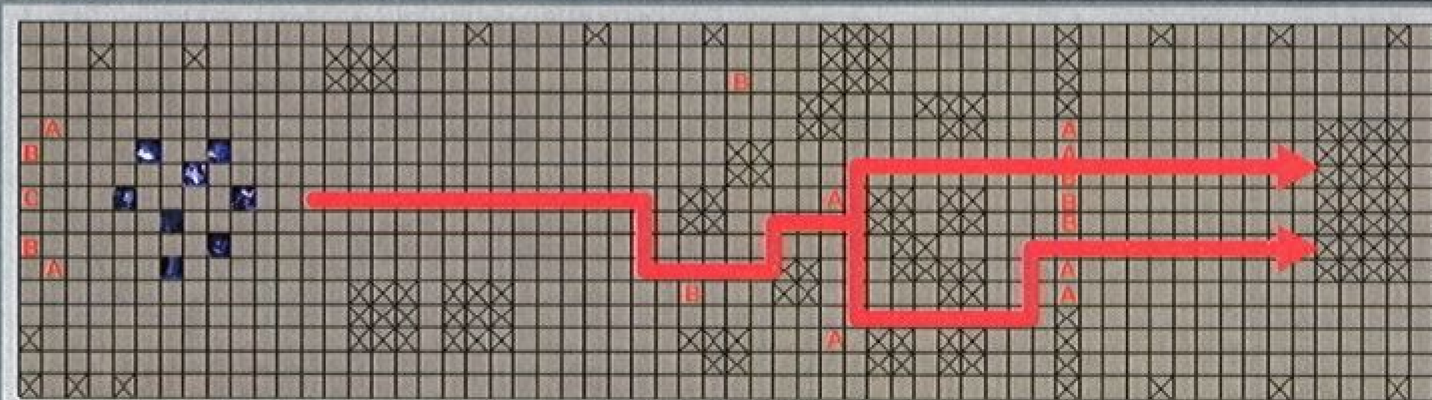
這關共有十七台敵機，對方BOSS哈里擁有風三級魔法，其餘的人亦有風一級魔法，縱使如此，此關並不如想像般困難，只要不被敵人困死便可輕易過關。

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax8	Flper	0-7	15	1188	495	902	240	風Lv1 補充補S&M	-
Bx8	Flper	0-2	15	1188	495	902	240	風Lv1 補充補S&M	-
C	Flper	0-2	27	2135	165	1182	377	風Lv3、鋼牆、賜福、補充補Mx2&Lx2&X	BOSS





重點一
在地圖上方敵人會以一字打橫排開，最適合用火魔法攻擊。



重點二
因敵人都擁有範圍性攻擊的風魔法，因此我方人員盡量分散行走。

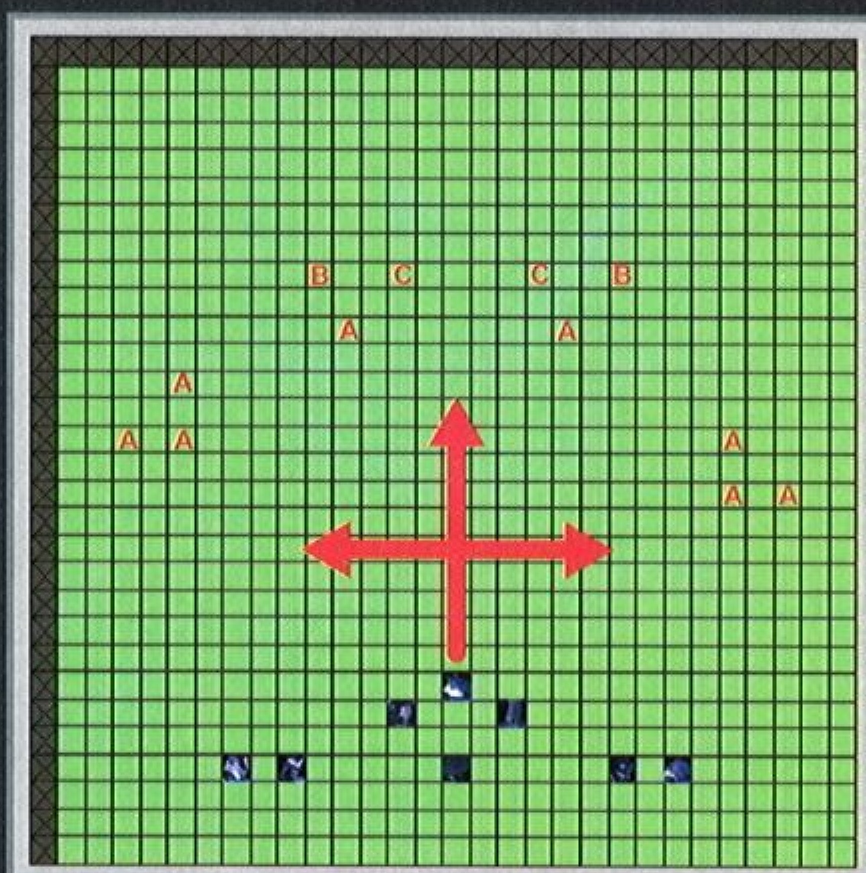
回合	大於	小於
10	$ 70000	$ 105000

第十六章 聖靈之地

終如到達了“聖靈之地”，但已是屍橫遍野，似乎要快些找到新世界的狂人了！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax8	Scorpion	1-2 0-4	20	1771	464	1018	460	-	-
Bx2	Scorpion	0-6 0-4	20	1771	464	1048	460	-	-
Cx2	Tomer	0-1 0-7	30	2884	564	1236	619	-	BOSS

這關佈滿了各種機械守衛，而兩隻Tower型守衛更達等級三十。提議玩家的戰略是先把兩隻Tower毀滅，然後才對付其他敵人。



重點一
建議使用破軍魔法增強攻擊效果

重點二
此關的Tower是不能被冰封的。

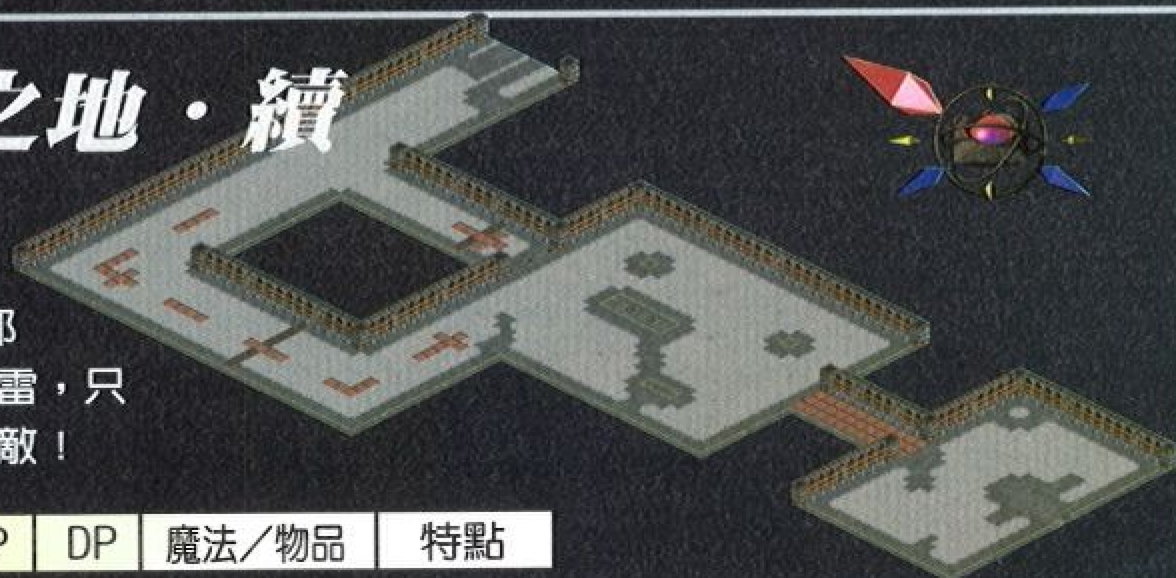
重點三
建議最少一人裝備賜福魔法，而其他人則盡量靠近，這樣每次可補充500點HP。

重點四
以三人組其中一員迫近Tower，但不要主動攻擊，等待有反擊機會時才使用合擊技，全中的話有機會令Tower一擊斃命！

回合	大於	小於
17	$ 70000	$ 105000

第十七章 聖靈之地・續

進入機地內部，看到敵人的陣勢真是非同小可，單是Tower型號的便有十台，而且大部份也達三十五級，加上地圖上佈置了隱藏的地雷，只有查理能夠偵破，因此這關只能智取，不能力敵！



代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax3	Scorpion	1-2 0-4	20	1771	464	1018	460	-	-
B	Scorpion	1-2 0-4	25	2761	512	1128	534	-	-
Cx9	Tomer	1-2 0-4	35	4462	1592	1592	777	-	-
D	Tomer	1-2 0-4	30	3502	1470	1470	670	-	-

先以最大HP的隊員沿著圖中所示的路線行走，把中間的九隻Tower引離原位，實行調虎離山之計。

▲在地圖上的特別方格己經展示了地雷的位置，不需以查理來偵察。

重點一

最少要有兩位隊員裝備了賜福魔法，其他有關補充HP及MP的物品亦要準備充足。

當所有人會合時才一起往上直衝，否則Tower便會回頭攻擊，破壞了原先的策略。而整條紅色通道都會扣掉500點HP，因此眾人需盡量靠近並使用賜福魔法補充。還有要第一時間以所有力量把守在出口的Tower擊毀，否則給其他Tower追上來可不是鬧著玩的！

重點二

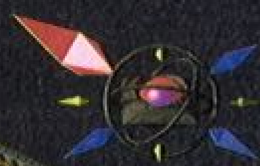
己方行動時，第一個成員盡量使用冰魔法第二級或第三級冰結敵人，其他隊員便可趁機全力攻擊敵人。

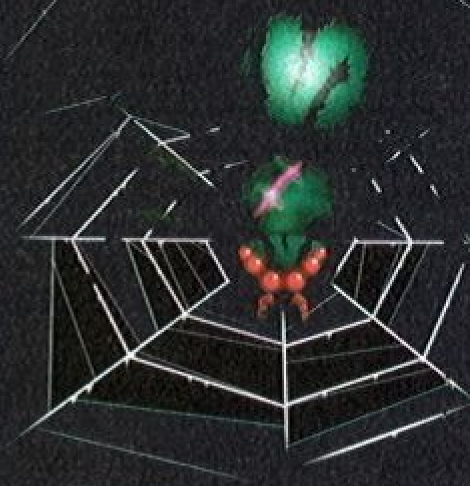
回合	大於	小於
35	$ 70000	$ 105000

第十八章

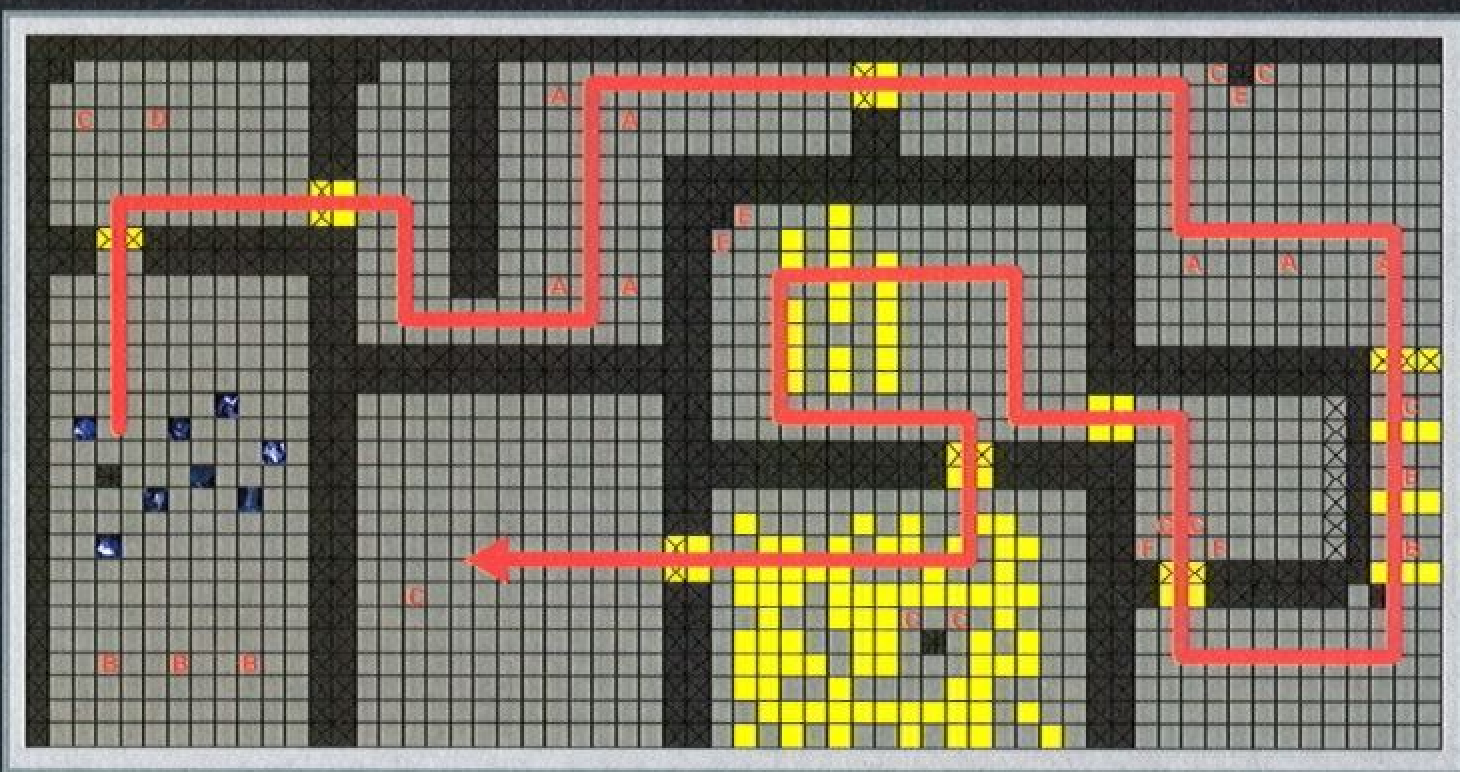
聖靈之地・完

穿過Tower陣，進入了另一難關，原來是個密室陣，表面看似沒有太多的敵人，但由於密室的門是要啓動地面上的機關才會打開，因此每穿個一個密室，我方便會被迫減少一人，情況大為不妙！





代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
Ax7	Tomer	0-2 0-5	15	1683	396	1052	391	-	-
Bx4	Tomer	0-2 0-5	30	3502	564	1470	670	-	-
Cx9	Scorpion	0-1 0-4	20	1771	464	1018	460	-	-
D	Scorpion	0-6 0-4	20	1771	464	1018	460	-	-
Ex4	Scorpion	0-6 0-4	25	2261	512	1128	534	-	-
Fx2	Scorpion	0-1 0-4	30	2261	512	1128	534	-	-



進入第二個密室，會有三隻埋伏的Tower出現，先合力擊毀它們才繼續前進。進入第三間密室後不要單獨前進，因為會另有四隻Tower埋伏一旁。到了第六間密室，會有懂自爆的機械守衛把守，建議裝備銅牆魔法後才對付它們。進入第八間密室，玩家發覺只有一台機械守衛把守，但千萬不要掉以輕心，因為若不能在一回合內消滅它，將會有另外十台機械守衛“招呼”大家！

▲若不能在一回合內消滅它，將會有另外十台機械守衛“招呼”大家

重點

要在一回合內消滅第八間密室的機械守衛，建議大家在進入前先回覆HP、MP，裝備強化器X並施展了狂氣魔法，然後等待反擊時才進攻，成功機會將會很大。當然，進入前記著要save file啊！

▲我方便會被迫減少一人，情況大為不妙！

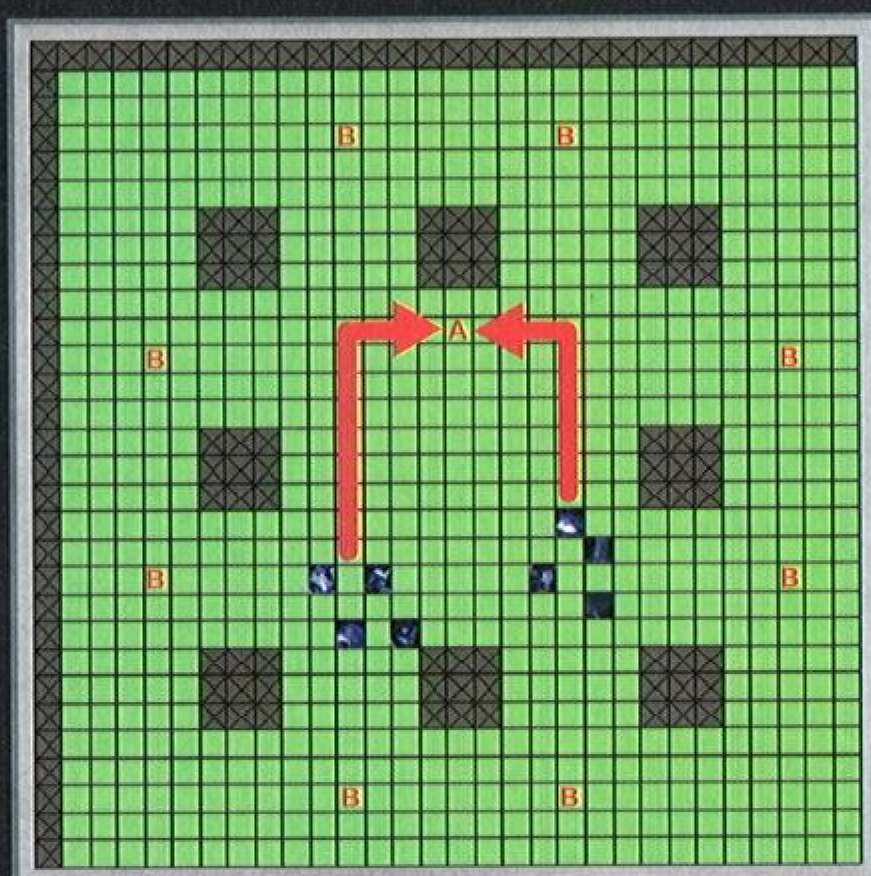
回合	大於	小於
42	$ 70000	$ 105000

第十九章 危機！終極武器！

回合	大於	小於
99	$ 100000	$ 150000

終於找到了新世界的狂人教主休斯，可惜他已啓動了終極武器，衆人發現他原來是五十年前侵襲Hope的天冥星人後裔，更令人震驚的是泰莉竟是他的姪女！無論如何，先把他收拾、弄停終極武器才是當務之急！

代號	機種	攻擊距離	Lv	HP	MP	AP	DP	魔法／物品	特點
B	Crab	0-2 0-5	40	10057	1721	1261	90	補充劑Xx2	BOSS
Ax3	Tomer	0-2 0-5	25	2745	512	1360	578	-	-



這關須速戰速決，因為休斯懂得100%HP回復，所以大家必須集合所有人的力量在一個回合內把他擊倒，否則勝負還是未知之數，加上這關的版圖外圍每過一回合便會換上扣能源地板，直至整個地圖變為紅色地獄，拖長戰鬥實有百害而無一利！

結局

打倒狂人休斯後，泰莉等從爺爺遺下的頸鍊裏找到關閉系統的密碼，危機亦隨著終極武器的停止而化解，衆人歡喜若狂，穆爾更向泰莉表明了愛意，故事也就此結束…

重點

只要把三人組的其中一名成員裝備強化器X，再施與狂氣及賜封魔法，然後使用合擊技，大家便可產生出最具威力的一擊！

特殊攻擊列表

名稱	使用者	攻擊範圍	攻擊點	氣殺AP	氣殺SP	損失HP
金屬劍	Soldier	NA	NA	NA	NA	NA
傳心劍	Peafoml	0-2	L1:3	L1:200	L1:2000	L1:130
帝王劍	Peafoml	0-2	L2:3	L2:400	L2:6000	L2:200
雷火劍	Peafoml	0-2	L3:4	L3:600	L3:12000	L3:350
黑帝王劍	Peafoml	0-2	L4:4	L4:800	L4:24000	L4:550
鳳凰劍	Peafoml	0-2	L5:9	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬刀	Samurai	NA	NA	NA	NA	NA
鬼魂刀	Samurai	0-2	L1:4	L1:200	L1:2000	L1:130
次元刀	Samurai	0-2	L2:4	L2:400	L2:6000	L2:200
異空刀	Samurai	0-2	L3:7	L3:600	L3:12000	L3:350
寒冰刀	Samurai	0-2	L4:7	L4:800	L4:24000	L4:550
天戰刀	Samurai	0-2	L5:11	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬箭	Archer	NA	NA	NA	NA	NA
流星箭	Archer	1-3	L1:1	L1:200	L1:2000	L1:130
幻光箭	Archer	1-4	L2:2	L2:400	L2:6000	L2:200
暗黑箭	Archer	1-4	L3:2	L3:600	L3:12000	L3:350
飛空箭	Archer	2-5	L4:2	L4:800	L4:24000	L4:550
飛龍箭	Archer	2-6	L5:3	L5:1000	L5:40000	L5:700

名稱	使用者	攻擊範圍	攻擊點	氣殺AP	氣殺SP	損失HP
金屬矛	Pireman	NA	NA	NA	NA	NA
青空矛	Pireman	1-3	L1:3	L1:200	L1:2000	L1:130
明月矛	Pireman	1-3	L2:3	L2:400	L2:6000	L2:200
越天矛	Pireman	1-3	L3:3	L3:600	L3:12000	L3:350
無思矛	Pireman	1-3	L4:3	L4:800	L4:24000	L4:550
百戰矛	Pireman	1-3	L5:3	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬護指	Acaleph	NA	NA	NA	NA	NA
太陽護指	Acaleph	0-1	L1:1	L1:200	L1:2000	L1:130
火焰護指	Acaleph	0-1	L2:1	L2:400	L2:6000	L2:200
幽靈護指	Acaleph	0-1	L3:2	L3:600	L3:12000	L3:350
飛星護指	Acaleph	0-1	L4:2	L4:800	L4:24000	L4:550
終極護指	Acaleph	0-1	L5:3	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬飛刀	Grimalkin	NA	NA	NA	NA	NA
惡靈飛刀	Grimalkin	2-3	L1:6	L1:200	L1:2000	L1:130
火龍飛刀	Grimalkin	2-4	L2:6	L2:400	L2:6000	L2:200
千手飛刀	Grimalkin	2-4	L3:6	L3:600	L3:12000	L3:350
邪念飛刀	Grimalkin	2-5	L4:6	L4:800	L4:24000	L4:550
靈天飛刀	Grimalkin	2-5	L5:6	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬鐮刀	Cattle	NA	NA	NA	NA	NA
閃電刀	Cattle	0-2	L1:8	L1:200	L1:2000	L1:130
魔心刀	Cattle	0-2	L2:8	L2:400	L2:6000	L2:200
惡龍刀	Cattle	0-2	L3:2	L3:600	L3:12000	L3:350
飛雲刀	Cattle	0-2	L4:2	L4:800	L4:24000	L4:550
極日刀	Cattle	0-2	L5:9	L5:1000	L5:40000	L5:700
金屬斧	Ad3	NA	NA	NA	NA	NA
雷霆斧	Ad3	0-1	L1:4	L1:200	L1:2000	L1:130
電擊斧	Ad3	0-1	L2:4	L2:400	L2:6000	L2:200
焰靈斧	Ad3	0-1	L3:4	L3:600	L3:12000	L3:350
暴風斧	Ad3	0-1	L4:4	L4:800	L4:24000	L4:550
山崩斧	Ad3	0-1	L5:12	L5:1000	L5:40000	L5:700

冰結魔法LV4

使用對象＼攻擊者範圍內敵人
使用範圍＼方圓1-4
受擊範圍＼方圓0-4
攻擊點＼16

火焰魔法LV4

使用對象＼受擊者後

使用範圍＼直線0-6
受擊範圍＼直線0-9
攻擊點＼16

森林魔法LV4

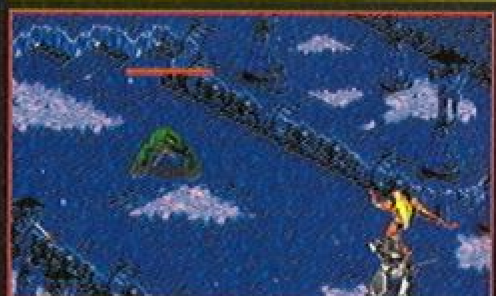
使用對象＼敵一機

使用範圍＼方圓0-6
受擊範圍＼NA
攻擊點＼5

風魔法LV4

使用對象＼受擊者範圍內敵人
使用範圍＼方圓0-6
受擊範圍＼NA
攻擊點＼15

兄妹合擊法



參與者＼穆爾與漢妮

使用範圍＼方圓0-4
使用MP＼200
攻擊點＼6

情侶合擊法

參與者＼穆爾與泰莉

使用範圍＼方圓1-4
使用MP＼250
攻擊點＼14

情侶合擊技

參與者＼漢妮與森美

使用範圍＼方圓0-5
使用MP＼250
攻擊點＼4

姊弟合擊技

參與者＼雷安娜與托尼與提多
使用範圍＼方圓0-5
使用MP＼200
攻擊點＼2

少女魔法師2 魔法師學習寶典

作者／小小兔

劇情篇

在少女魔法師II裡，遊戲的玩法大致上和I代相同，就是不停地接受考驗、不停地尋找魔法材料，然後習得各式魔法…。相信玩過I代的玩家，應該很快便能駕輕就熟，但對於初次嘗試這個遊戲的玩家而言，應該

算是種新的挑戰吧！在II代中，玩家能夠選擇的主角只有一位，也就是留著兩條可愛辮子的「派茵」，而師父是誰呢？玩家們一定想不到調皮搗蛋的「藍慕」也能當人家的師父吧?!

故事便從派茵作了個奇怪的夢開始拉開序幕…。大家還記得伊美莉亞公主吧？也是因為伊美莉亞公主的關係，派茵便成為藍慕的徒弟…。好了，現在開始來看看派茵在成為魔法師之前的努力、以及如何受到師父藍慕「苦毒」的經過吧!!

做便當是很重要的事喔！

做便當有什麼重要的啊？根據派茵師父～藍慕的說法，在學習眞正的魔法之前，先學會製造便當的魔法

是非常重要的。首先玩家必須先找齊魔法材料，而製造便當的魔法材料要到哪裡去找呢？可以到

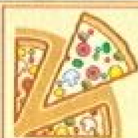
「崩塌的斷崖」找到茶色硬核果；到「東方草原」找尋捲渦土根；「東方的荊棘森林」裡可以找到橙色樹瓜，找齊這三種材料後，在研究室完成製造便當的魔法捲軸，並反覆施展2次成功後，便可熟練製造便當的魔法囉！但是玩家們要特別注意，所有的課題若沒有在師父給的24天期限內完成的話是不行的喲，有時可是會導致GAME OVER或是慘遭流放的。

明天要去郊遊囉！

完成製造便當的魔法後，派茵當然很高興啦，至少剛開始所做的努力終於有了代價…，隔天一早，師父便興沖沖地告訴派茵說要到河對岸去郊遊，由派茵來做便當，但伊美莉亞說到橋對岸的橋已被河水沖走了，若是沒有修建好，是無法到河對岸去的。不過藍慕這個任性的師父可不這麼認爲喔！所以囉，派茵只得去把橋修好，但該如何著手呢？還是伊美莉亞公主最善解人意，她建議可到城鎮去找木工商量，事情可能會容易些。

派茵在城鎮的「廣場」找到木工後，木工要派茵先到橋那裡等他，派茵到達「東方的南部」的斷橋處後，木工果然便來到了，但是他望了望四周後又告訴派茵，這裡望眼看去都是石頭，如果沒有木材是無法架橋的…。唉！可憐的派茵在無法可想的情形下，只好回家向伊美莉亞求救囉。

伊美莉亞在聽完派茵的描述之後，便給了派茵「變成樹木的魔法」，有了這個，便可將岩石變成木頭了。翌日，又到城鎮去找木工，兩人一同到達壞橋處後，派茵便將斷橋處周圍的岩石變成樹木，而木工也順利地將橋修復了。



大家來玩躲貓貓

順利修好橋後，派茵總算是不負師父的願望，回到家後，師父便高興地向派茵說明天要到花圃去修行，因此要先準備好便當。隔日一早，沒想到派茵這麼早起，仍然趕不上師父？因爲她已經先行離開到花圃去了，乖乖，到底是到哪裡的花圃去呢？師父好像也沒交待嘛！如此欺負一個小女孩也太不應該了，沒辦法了，還是四處去找找吧！

原來師父是躲在「南方的長沙灘」啊！今天在玩樂的氣氛下渡過了，但是派茵豈知這個孩子氣的師父竟會提議明天一起玩捉迷藏？有沒有搞錯啊？而且還得在24天的期限內找到她哩！

隔日一早，派茵找了半天就是找不著師父，於是向伊美莉亞告師父的狀，說師父太過份了，於是看不過去的伊美莉亞便給了派茵「電擊魔法」，讓她可於一天內使用3次，將師父「電」出來，若一天使用超過3次便得明日重頭再來囉。由於藍慕每天躲藏的地點都會不同，玩家只好努力尋找囉，不妨找找看可疑的樹木或草叢吧！在找到師父之後，師父生氣地說用電擊魔法來尋找是違法的，不過仍然可以得到原本要拿來當捉迷藏的獎賞～電擊魔法的配方喔。

伊美莉亞病倒了?!

翌晨，伊美莉亞不知爲何病倒了，到了晚上卻仍不見好轉，藍慕因爲擔心便親自煎藥給伊美莉亞

服用，但…好像不怎麼靠得住喔，因爲好像都沒效耶？在無法可想的情形下，藍慕只好請派茵到「西山和颶風的台地」去找賈世桐來看看。

派茵在找到賈世桐後，兩人一起回家看伊美亞莉亞，但賈世桐卻說伊美莉亞得的是心病，據說是因爲有人住在冰城裡的關係…，說也奇怪，藍慕一聽到這些話，便好像很不高興似地走開了，而賈世桐又說，瞭解這些事的詳情的只有師父一人，並讓伊美莉亞服下了退燒的藥。派茵的好奇心又祟了，這事不弄清楚怎麼行呢？於是便跑到寢室問藍慕，無奈的到的回答竟是「不知道」，不知道??這怎麼可能？並自個兒睡覺去了，把一大堆疑惑與事情都丟給了派茵，眞是沒責任感又任性的師父哪！

前往冰城調查伊美莉亞的病因

隔天，藍慕向派茵說要前往冰城去調查伊美莉亞的病因，卻被伊美莉亞阻撓，若能帶著她一塊兒去便不再阻撓，藍慕迫於無奈只好帶著身體虛弱的伊美莉亞一同前往，但派茵要怎麼辦呢？只好也跟著一起去囉。

前往北方可利用鼴鼠的洞窟前往，這是一條捷徑喲，先朝北邊的出口走，出了出口後便到達北方了。一行人眼看著目的地就快到了，但在到達北方的雪原時，卻因爲前往城堡的道路爲很危險而無法前進，這時，倒楣的差事又來了，師父不僅要派茵取找來「火焰魔法」的魔法材料，還要她用火來熔解冰塊，不過也因此才得到法火焰魔法的配方。但倒楣事才不止這樣咧，由於藍慕那不太可靠的魔法施展地太過火了，將唯一前往城堡的道路全給熔化了，眼前只剩下一片汪洋…。

唉！只好用渡河的方式過河了，因此派茵又從師父那兒得到「變成小船魔法」的配方，但好事可沒跟著一起來喲，師父不但把派茵變成船，乘著過海，還把她一個人遠遠地丟在後面，眞是…太可惡了…。好不容易摸索著到達城門後，一行人被城門前的岩石怪獸給擋住了，從他的目光看來，似乎是受到了控制，這時候解決這個擋路的幽靈騎士，似乎又變成了派茵的責任了。

欲打倒幽靈騎士只有一個方法，那便是使用火焰魔法。在打倒幽靈騎士後進入杉橘城堡，沒想到伊美莉亞的父親竟復活了，但接著卻又消失了，不過卻也因爲如此，伊美莉亞的心病便痊癒了，但恐怕往後就不能再與藍慕住在一起了，孩子氣的藍慕還爲此哭了好久呢！不過，反正藍慕也很閒哪，想念伊美莉亞時再來看她不就好了?!

完成藍慕的差遣

可惡！那算是什麼師父嘛！竟然叫派茵獨自一人去向賈世桐道謝！爲了答謝賈世桐，只好幫他做一件事情，那便是到「賞星塔」去向「米斯提」借「星風之書」，看來這輩子派茵是註定要如此勞碌的了…。到了賞星塔，卻因爲有

熊擋住賞星塔的大門，因而進不去，不得已只好又回賈世桐的住處，而賈世桐便給了派茵「變成小熊的魔法」配方，在熟練這個魔法後，便可將堵住洞口的大熊變成小熊了喔！

順利進入塔內後，向米斯提借了「星風之書」，眼看著便要完成任務了，卻因爲米斯提要她當她的談話對象，又因此耽擱了三天的時間。好不容易將星風之書拿到賈世桐處後，終於回到了師父的家…。回到家後，當然也免不了又遭到師父的責難啦，原因是「沒有理由的太晚回家」，這一切是否要怪罪於米斯提呢？

會見長老

當天晚上籃慕就寢後，做了個奇怪的夢，早上起床後卻因爲貪玩的師父藍慕早已跑到冰城去找伊美莉亞玩耍，而被來訪的賈世桐借用了好幾天，因此賈世桐便派遣派茵去調查「星風部族」之「傳語族之門」的事，剛好傳語族之門與派茵的夢好像不謀而合，因此派茵也很高興地接受了這件調查的差事了。

據說若想知道傳語族的事，可以到原住民的部落去打聽，於是勤奮的派茵便朝著原住民的部落前進了。到了原住民的部落打聽了消息，村民們說：若想知道傳語族的事，可以到「南方的島嶼」去，由於傳語族是由「安克洛達」在守護著，因此必須先到村落的東邊找船夫幫忙，但船夫以「任何人都無法到達那裡」爲由，拒絕了派茵的請求，除非有長老的介紹信。

派茵請求長老幫她寫介紹信，但畢竟天底下是沒有白吃的午餐的，爲了得到介紹信，派茵只得幫長老完成一件事才行。那件事便是：幫長老解決失去控制的水精靈。看來這是很大的工程喔，可憐的派茵能夠完成嗎？讓我們繼續看下去吧！

鎮壓精靈的靈魂

水精靈住在渡水湖中央的湖裡，派茵來到渡水湖後，遇到了一個能幫助她的貴人，名叫迪藍，但這人爲什麼要這麼幫她呢？原因暫時還不曉得，不過慢慢地就會瞭解了。由於水精靈並非原本就住在這裡，而是星風部族的人將其召喚出來的，因此在渡水湖的中央會有與精靈界相通的道路，在此有兩種解決的方法，一是將精靈消滅，一是實現他的願望、並讓他回精靈界，若選擇實現他的三個願望，必須先學會製造酒的魔法，因爲精靈不喝人所製造的酒，所以只能以魔法來製造，製造酒的材料是昆蟲觸角、雪裡紅菇與滋養花，在找齊材料後，再與迪藍交談，便能得到「製造酒」的配方，製造出酒後交給精靈，便進入精靈的第二個願望。

第二個願望是什麼呢？便是必須學會「製造排骨的魔法」，材料是水鹿角、紅果實及捲渦草，找齊後同樣的，可從迪藍處獲得製造排骨的魔法配方。完成第二個願望後，第三個願望很簡單，便是再拿酒給精靈，全部的願望都替他達成後，精靈也按照約定回到精靈界去了。但若是選擇消滅精靈，則從這裡開始便會導致結局的不同，並導致不好的結局；消滅精靈必須先找出傳輸給水精靈力量的三條通道，並使用「結冰魔法」將流往水精靈的力量阻隔才行。結冰魔法的配方可從迪藍處獲得，而所需的魔法材料爲綠蕉花、三葉花、芭蕉果與黑綠石。在使用結冰魔法將三條通路都封閉之後，渡水湖的湖水便會恢復原狀。

拜訪安克洛達

依照約定幫長老解決水精靈的事後，與迪藍一起回到長老處，並得到與長老約定的介紹信，接著

便與迪藍一起往船夫那兒出發了。

搭著船，兩人來到「千鳥島」，一直往東走後來到寧靜的「安克洛達」，原來安克洛達是一隻大海龜啊！雖然派茵一直跟安克洛達談話，但安克洛達卻不理會派茵，還將她趕回去！這究竟是怎麼一回事呢？還好有位名叫懷茲的老爺爺出現了，並與派茵打賭，若派茵幫他取得「極樂鳥的羽毛」，便幫忙她與海龜溝通…。

學會風之曲的魔法或是消滅極樂鳥？

派茵對於取得極樂鳥的羽毛這一件事，眞是一點頭緒也沒有，所以只好先回家去囉。一回到家發現師父竟然又跑到伊美莉亞那裡玩了！無奈的派茵只好又趕到冰城去請教師父，要如何才能取得極樂鳥的羽毛。

好不容易一路辛苦地到達冰城後，藍慕卻發起脾氣來，接著才說出極樂鳥偶爾會飛到師徒倆住的地方來，因此派茵聽了之後便回到家裡等待極樂鳥出現，但…好像牠都不出現哩，後來只好前往城鎮的市場打聽消息，一個獵人說：只要借他的工弓箭，便可將極樂鳥射下來，但…若射下極樂鳥，便註定一定會變成不好的結局了。若選擇這個方式取得羽毛的話，就必須學會「製造香袋」的魔法，與獵人交換條件，才能借到他的弓箭，玩家還可從懷茲處得到「製造香袋」的魔法配方以及「蘑菇變化魔法」喲。製造香袋的魔法材料爲毒芹、玻璃石與綠蕉花。

若選擇的是不向獵人借弓箭的話，就必須學會「風之曲的魔法」將極樂鳥引誘出來，而懷茲會出現在藍慕家，並在「東方的草原地帶」內的每一個砂鼠洞內藏了魔法材料，一天有五次機會，必須在找齊材料之後，才能從懷茲處得到「風之曲」的魔法配方。

好不容易找齊了風之曲的四種魔法材料～藥草、夢幻紫菇、茶色樹果與鳥羽水草，卻被懷茲騙了，原來…他根本沒有什麼「風之曲」的魔法配方，如果想學會這個魔法，玩家只好到賞星塔找米斯提學了。在學會風之曲的魔法後，在藍慕家前施展，便會飛來一隻十分美麗的小鳥，並如願得到羽毛。

找到寶珠，交給賈世桐

將羽毛帶至安克洛達給懷茲後，懷茲便守信地說服了海龜，請牠將派茵帶至「傳語族的門」，但由於只能去一下下，於是在海龜的催促下，又回到了「南方的孤島」，並於腳下找到一顆寶珠。

找到寶珠後，拿至「西山，颶風的台地」處給賈世桐，這時會遇見佩玲與娜夏兩人前來請求賈世桐教她們製作「增高藥」，因爲派茵惹得佩玲不高興，若於此時選擇道歉的選項，派茵便得幫她們學會製造增高藥，若選擇的是不道歉，則劇情便會跳至「前往北方取回特製冰」。

在選擇道歉之後還眞是麻煩哩，派茵得先向師父請教，但藍慕原本就是個不太可靠的師父，所以她當然不會這種麼魔法啦，於是派茵只好去向米斯提學了。

助佩玲們一臂之力

到米斯提處後，得到了新的消息，可在「波爾山」、「精靈之國」和「企鵝島」上取得製造增高藥的三種材料，精靈之國位於「東方的海洋」處，可在靠近地圖右方的草地上找到前往波紋森林的入口，並可在波紋森林裡找到魔法材料之一～黑花；同樣的，可在「波爾山」與「企

鵝島」上分別找到紫花與白花。在找齊材料後，便可拿回賞星塔讓米斯提教授如何製造增高藥了。

派茵在學會材料是採用1:2:2的比率來調配並知道如何製造後，便迫不及待地前往城鎮的藥草店去告訴佩玲了。不過玩家們在忙完了這一切之後，會發現：原來世上根本沒有「眞正的」增高藥，算是白忙一場了。

從北方取回特製冰

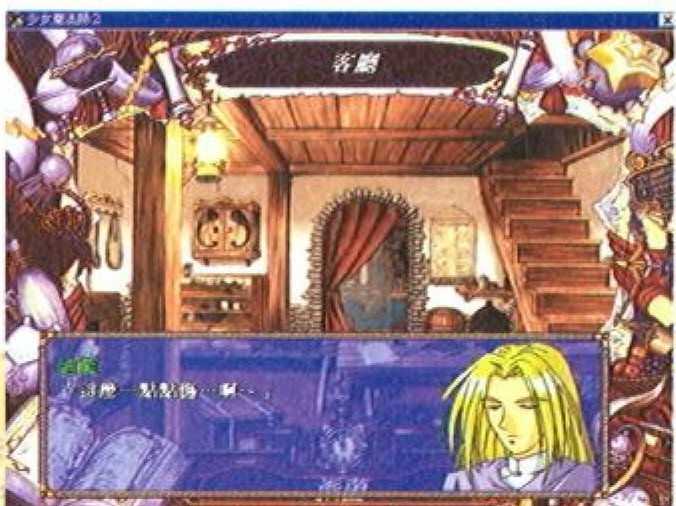
一回到家的派茵，馬上又被藍慕以「太慢回家」爲由，被派至城鎮的雜貨店購買「特製糖果」，在到達雜貨店後，特製糖果早已賣完了，且也已經沒有材料可以製造了，在不得已得情況下，派茵只好先回家，但一

回到家，藍慕卻因沒有特製糖果可吃而哭鬧不已，懂事的派茵只好答應明天一早前往冰城取回特製冰。

隔天一早，越過千山萬水，終於來到冰城並向伊美莉亞要了些冰回來，若於此時仍未學會「結冰魔法」時就麻煩了，不僅得再次前往冰城，還得先收集結冰魔法的材料、並學會結冰魔法才行。在順利取回特製冰並帶至城鎮給賣特製糖果的歐巴桑後，拿回特製糖果便算完成了這個任務了。

幫迪藍討回公道

在睡了飽飽的一覺之後，起床時仍得面對生活的現實，派茵又被藍慕派去河邊挑水了，不過一出門，便發現迪藍搖搖晃晃地走來，且受傷的非常嚴重，於是迪



藍在藍慕的堅持下，便先在家裡修養，派茵在聽了迪藍受傷的事後，知道是一名叫伊寇的人打傷了他，便提議要討回公道。而趁著藍慕要派茵去城鎮買些補品回來的機會下，派茵又打聽到了一些消息，原來伊寇是米斯提的徒弟，更打聽出他要前往「千鳥島」。

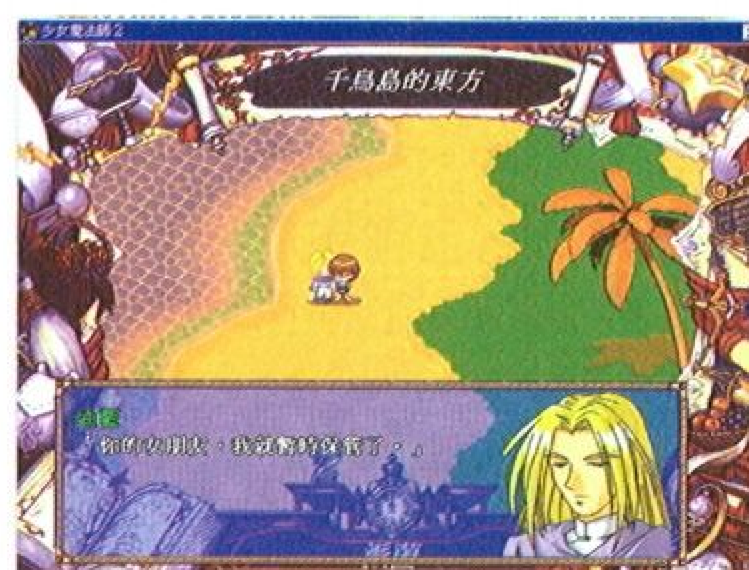
乘著龍鳥到千鳥島去

這下子眞是太好了！要討回公道便往「千鳥島」出發吧！

要前往千鳥島是無法以小船前往的，因爲海上會有風浪，所以即使學會了變成小船的魔法也是沒有用的，兩人只好去拜訪船夫，但是船夫說：最近有人把船都給破壞了！因此只好用飛的前往，怎麼飛呢？要先找來變化龍鳥的材料～粉紅珠、二重果、橘果紅、九塔葉和紫香花。

在迪藍順利將海岸旁的螃蟹變成龍鳥後，兩人便乘著龍鳥到達千鳥島了，並在千鳥島的東方海岸處遇到了伊寇，旁邊還有一個女孩。派茵以爲伊寇又誘拐了那個女孩子，於是便向迪藍提議要由她引開伊寇的注意力，讓他去救那個女孩子…。

沒想到單純的派茵不僅讓迪藍給騙了，就連伊寇身旁的女子～南姿也被他抓走了。可憐的派茵，被利用的還眞是徹底啊！當伊寇傷心地離開千鳥島之後，派茵也只好先回家了。一進門又被師父教訓，唉！人生還有什麼意義呢？



隔天一早，藍慕又派遣派茵到魔法店去，在那裡遇到了兇巴巴的蕾妮，蕾妮並表示對迪藍的事有興

趣，因此蕾妮便與派茵出發一同尋找迪藍去了，但得先找到伊寇才行。首先到達米斯提處詢問伊寇的下落，但一無所獲；所以兩人只好到城鎮去打聽消息，得知伊寇也曾到過市場打聽消息，兩人於是又急急忙忙地趕回賞星塔，但卻又撲了空，最後在賞星塔的門前遇到南瓜族的娣可，終於知道原來迪藍是住在波爾山。

上波爾山與迪藍見面

要上到波爾山的山頂，首先必須先學會電擊魔法，若懸崖旁有樹的話，便以雷擊魔法將樹木擊倒，便可到達山頂，而迪藍便住在那兒。就在蕾妮與迪藍一言不和大打出手後，

蕾妮屈居下風，並被迪藍變成小孩了。另外，迪藍像是有極大的怨恨似的，想要將一行人殺死，幸好最後伊寇出現，當兩人對峙的情緒將一觸即發時，懷茲適時出現化解了一場危機。

當一切的事情平息之後，懷茲若有所指的表示，派茵可隨時到「迪洛克」找他，但迪洛克是什麼？聽都沒聽過哩。而蕾妮再也不能回復成原來的樣子了，只好暫時在市場的魔法店幫忙了。

當晚，派茵又夢到了一個奇怪的夢，夢中出現了一個神秘的地方…。

前往迪洛克的中樞

早上，藍慕又叫派茵到窗外去撿她不小心掉落的鑰匙，不料這時迪藍出現了，並被迪藍說服前往迪洛克一探究竟，兩人遂馬上前往迪洛克，而藍慕因遭派茵遺棄而嚎啕大哭…。

要前往迪洛克必須先到達白龍隱居的洞窟，並回答白龍的問題，全都答對後，迪洛克之門才會開啓。在這裡，無論是回答哪一個答案，都不會影響劇情進行的。

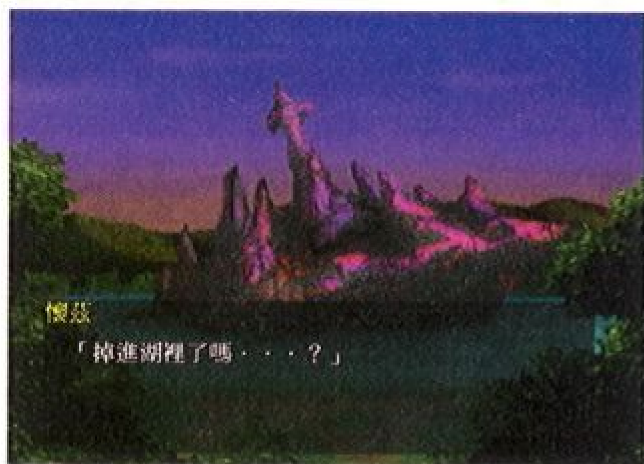
迪洛克的中樞是位於迪洛克的內部，而迪藍之所以處心積慮地一直想到迪洛克來，目的便是想使自己的妹妹莉斯露復活，但他仍舊失敗了，沒有人是可以死而復生的。但也因爲他的關係，使得派茵跌入「靈魂們的中心」，而必須接受迪洛克目前的主人～神秘光球的審判。

在派茵進行審判的同時，故事也即將結束，因此會有兩種結局出現，若在遊戲中段選擇將水精靈消滅或是將極樂鳥射死，就會步入遊戲的壞結局；倘若沒有做以上兩件事的話，派茵便能夠通過審判而成爲一個出色的魔法師，且一切事情都能圓滿解決，這全都要歸功於派茵對世界的「愛」!!

資料篇

遊戲中之秘技魔法一覽表

魔法名稱	調配魔法／材料	調配方法
招來黃昏	覆葉草、幻象青礦、橘色空心花、橘百合、綠晶石	隨意調配
百花繚亂	橘紅果、七彩異花、紫丁花、粉紫奇花、三葉花	隨意調配
星靈昇華	樹脂塊、綠晶石、鳥卵化石、鐘乳橘石、紅炎晶石	隨意調配
流星南瓜	南瓜果、紅梅果、獨枝花、捲鬚根、紫香花	隨意調配
全材料探索	覆葉草、蝴蝶翅、紅水荷、毒穗、橘點蘑菇	隨意調配



毒霧散布	毒霧魔法、鐘乳橘石	重新調配
鐵拳制裁	陷沒魔法、紅炎晶石	重新調配
天空之矛	閃光魔法、橘紅金礦	重新調配
紅蓮魔法	火焰魔法、綠毒礦	重新調配
魔術爆雷	雷擊魔法、蔚藍晶石	重新調配
絕對零度	結冰魔法、紅滑礦石	重新調配
風刃亂舞	風刃魔法、鳥卵化石	重新調配
空間壓縮	壓擠魔法、紫水晶	重新調配

■ 圖書室書籍記載魔法一覽表 ■

書籍名稱	記載內容及魔法等級
少女魔法師」之寶典	無記載
人面果・南方奇怪的臉	製造樹苗(9)、變成仙人掌的魔法(5)
大陸文明和蒸氣機	無記載
今日的料理	變成食品的魔法(7)、變成岩石的魔法(5)
世界最邊際之島的不可思議現象	麻痺的魔法(4)、變成柱子的魔法(10)、變成椰子的魔法 (7)、變成小熊的魔法(7)
古大陸遺跡和史前文明	壓擠魔法(4)、黑暗之渦魔法(5)、毒霧魔法(8)
生物個體的特質和無生物	與生物交談(2)、與無生物交談(1)、操縱的魔法(2)、相反移動的魔法(2)
生活在黑暗中的鼴鼠及其生態	變化鼴鼠的魔法(3)、與生物交談(2)、製造麵包(1)
杉橘王國和伊美莉亞公主	無記載
性感寫真集	陷沒魔法(6)、變成南瓜的魔法(2)、變化南瓜的魔法(6)
星風部族和魔法師	閃光魔法(5)、變成蘑菇的魔法(3)、變成小船的魔法(6)、製造魔法材料(10)、治療的魔法(2)
風之詩歌	製造??(15) 、變成物品的魔法(8)
旅遊畫冊	探索精神材料(1)、探索幻覺材料(1)、變成花圃的魔法(6)、變成砂城的魔法(4)、製造風的果實(9)
純元素魔法及其2次的關聯性	閃光魔法(5)、變化土撥鼠的魔法(3)、變成砂城的魔法(4)、製造樹苗(9)、風刃魔法(3)
馬爾雪夫和露卡的玩具國故事・第一章	製造玩具(9)
馬爾雪夫和露卡的玩具國故事・第二章	製造葡萄乾(1)
馬爾雪夫和露卡的玩具國故事・第三章	變成木箱的魔法(4)、友好的魔法(4)、混亂的魔法(2)
馬爾雪夫和露卡的玩具國故事・第四章	製造魚(1)、操縱的魔法(2)、恐懼的魔法(4)、製造驚嚇箱(5)、混亂的魔法(2)

動物畫冊	變化土撥鼠的魔法(3)、邊化灰色小雞的魔法(3)、變化企鵝的魔法(3)、變話鼴鼠的魔法(3)、無力化的魔法(5)
探求生命的魔法師及其生涯	變化圓木的魔法(4)、變化荊棘的魔法(4)、變化角蛙的魔法(3)、虛弱化的魔法(9)
植物畫冊	變化圓木的魔法(4)、變化荊棘的魔法(4)、變化仙人掌的魔法(5)、變化砂城的魔法(4)、變化花圃的魔法(6)
新・魔法理論	無記載
舊日記本	探索物理材料(1)、探索精神材料(1)、探索變異材料(1)、探索幻覺材料(1)、探索中和材料(1)
藥劑的調配和魔法效果	製造葡萄乾(1)、治療的魔法(2)、探索強化材料(1)

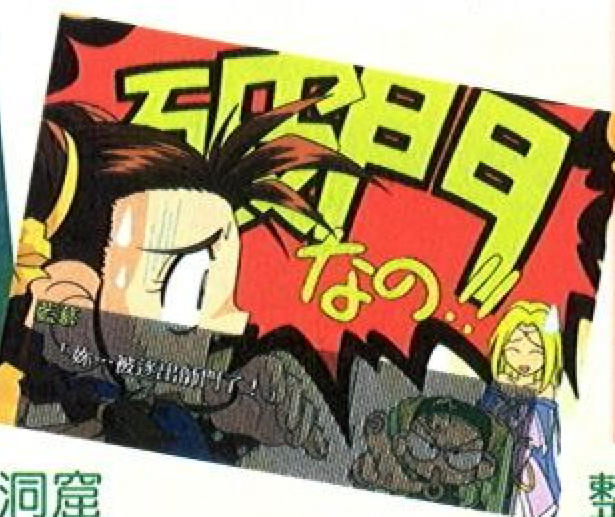
註：(　)內為該魔法之等級

魔法材料採頡地點、季節及買賣價格表（依魔法材料筆劃順序排列）

材料名稱	採頡地點	採頡季節	買價	售價
七彩根	西方山谷的休憩之泉	地、風、水	–	43
七彩異花	南方森林的河流與草原	整年	–	–
九塔葉	東方的草原地帶	整年	–	9
二重果	北方森林	整年	230	76
人面果	南方的長沙灘	風	870	–
三片葉	充滿綠意的森林	地風水	210	70
三角圓葉	看的見海洋的廣闊森林	整年	–	19
三葉花	浮冰的汪洋	地火	410	68
土石莖	看得見海的草原	地火水	100	25
幻象青礦	鼴鼠的洞窟	整年	–	–
幻象紅果	雪和冰原	風	690	–
水珠花	東方草原	火風水	790	132
水鹿角	倒塌的樹和荊棘森林	整年	270	90
水晶石	鼴鼠的洞窟	整年	–	167
四腳蛇尾巴	東方的荊棘森林	整年	–	20
白果實	紫森林	風水	210	–
白裡葉	鼴鼠洞窟的前面	整年	–	12
白點苔	渡水湖	地火風	390	65
冰玉青花	最北端的山崖	地火	480	–
向日菇	鼴鼠的洞窟	整年	–	188
尖頭黑蘑菇	紫森林	整年	710	118
耳墜果實	東方的河灘	整年	–	–
幸運石	鼴鼠的洞窟	整年	–	–
昆蟲觸角	北方岩場	整年	276	92

空心根	崩塌的斷崖	整年	－	13
芭蕉果	北方岩場	地火	350	58
虎爪	北方岩場	整年	690	115
金盞藥草	南方的長沙灘	地火水	390	65
青果實	東方的荊棘森林	整年	－	7
青蛙眼	鼴鼠的洞窟	整年	220	73
青蛙腳	東方的南部	整年	－	14
孢子蘑菇	鼴鼠的洞窟	整年	－	－
南瓜果	東方的荊棘森林	整年	－	20
毒岩花	跟斗山的山頂	水	770	－
毒芹	東南方的盡頭	整年	－	9
毒穗	南方的荊棘森林	整年	－	6
毒蟲角	西方山谷的休憩之泉	整年	－	13
毒蟲翼	南方森林的河流與草原	整年	－	25
玻璃石	鼴鼠的洞窟	整年	620	－
紅水荷	東方的草原地帶	地火水	96	－
紅岩菇	鼴鼠的洞窟	整年	790	82
紅果實	充滿綠意的森林	整年	－	15
紅枝茶葉	南方森林的河流與草原	整年	－	6
紅炎晶石	鼴鼠的洞窟	整年	－	－
紅毒花	森林街道的入口	地風	260	86
紅梅果	南方的荊棘森林	整年	－	14
紅椒果	懸崖	整年	－	9
紅滑礦石	鼴鼠的洞窟	整年	870	145
紅頭菇	北海和小森林	整年	870	145
紅鐘乳石	鼴鼠的洞窟	整年	340	57
香馥葉	渡水湖	整年	－	6
神秘黑花	西山・颷風的台地	水	820	137
粉紅山楂花	西方山谷的休憩之泉	火風水黃	230	20
粉紅刺礦石	東方的荊棘森林	整年	910	76
粉紅珊瑚	南方的長沙灘	整年	235	78
粉紅珠	浮冰的汪洋	整年	－	－
粉紅鼠尾	東方的草原地帶	整年	－	13
粉紫奇花	北方岩場	火水	320	53
臭甲殼	寧靜的安克洛達	整年	－	26

茶色毛果實	南方的荊棘森林	地風水	–	24
茶色粒果	東方的荊棘森林	整年	–	7
茶色硬核果	崩塌的斷崖	整年	–	4
茶色樹果	懸崖	整年	270	90
茶穗毒草	南方的海洋	火黃	300	50
針葉錦果	河水沿流的廣大森林	地風水	96	32
寄樹菌	北方山岳	火水	270	90
常綠樹葉	東方草原	整年	–	9
強化獨角	魔法師藍慕的家	整年	–	48
強毒青果	南方的長沙灘	整年	–	15
捲渦土根	東方草原	地風水	260	36
捲渦草	懸崖	整年	–	26
捲鬚根	河水沿流的廣大森林	地風黃	230	76
液體混合物	鼴鼠的洞窟	整年	–	–
球葉植物	東南方的盡頭	整年	–	13
粗枝根	西方荊棘森林	地風	650	108
雪裡紅菇	北方岩場	整年	930	155
魚背鰭	渡水湖	整年	380	63
鳥羽毛	河水沿流的廣大森林	整年	–	30
鳥羽水草	西方荊棘森林	整年	–	26
鳥卵化石	看得見海的草原	整年	–	26
鳥嘴	倒塌的樹和荊棘森林	整年	–	63
喇叭菇	紫森林	整年	820	137
滋養花	東方的南部	地風黃	640	107
猴尾巴	浮冰的汪洋	火黃	890	148
短葉草根	東方草原	火水黃	300	50
紫丁花	東方草原	地風水	230	25
紫水晶	鼴鼠的洞窟	整年	–	43
紫色圓體菇	懸崖	整年	–	13
紫香花	西方，颸風的台地	整年	–	30
紫紋紅花	跟斗山的山頂	地火水	230	26
紫斑水母	紫森林	地火	350	58
黃色喇叭花	渡水湖	整年	–	21
黃芽葉	西方荊棘森林	整年	–	13
黃毒菇	鼴鼠的洞窟	整年	260	86
黃莖植物	北方山岳	地風	270	90
黃寒花	最北端的山崖	黃	600	–
黑條茶菇	南方森林的河流與草原	整年	260	86
黑眼花	北海和小森林	黃	96	200



黑綠石	鼴鼠的洞窟	整年	390	65
圓石菇	渡水湖	整年	–	40
圓根草	西方岩場	整年	–	19
圓球菇	跟斗山的山腳	整年	290	96
夢幻紫菇	北方森林	整年	–	–
綠石貝	鼴鼠的洞窟	整年	760	127
綠刺螺	南方的海洋	整年	–	22
綠果實	東方的草原地帶	整年	–	16
綠毒礦	鼴鼠的洞窟	整年	460	77
綠傘菇	河水沿流的廣大森林	整年	–	36
綠晶石	鼴鼠的洞窟	整年	–	25
綠菇	鼴鼠的洞窟	整年	380	63
綠蕉花	西方荊棘森林	整年	–	11
翡翠卵	跟斗山的山頂	整年	845	141
蒜頭根	東方的南部	整年	–	16
蜜花果	看得見海洋的廣闊森林	整年	–	23
蜥蜴卵化石	鼴鼠的洞窟	整年	330	55
蜥蜴尾巴	崩塌的斷崖	整年	–	17
蜘蛛巢	東方的河灘	整年	–	13
廣枝葉	東方的荊棘森林	整年	–	9
蔚藍晶石	西方岩場	整年	–	60
蝴蝶翅	西方河灘	整年	–	16
蝙蝠牙	鼴鼠的洞窟	整年	–	30
豬牙	西邊，偏西南方的沙灘	整年	210	70
橙色樹瓜	東方的荊棘森林	地風黃	250	83
橙針紅果	南方的長沙灘	地風水	100	14
橙紫樹果	紫森林	地火水	150	40
橘百合	看得見海的草原	整年	–	13
橘色貝殼	原住民的村落	整年	–	44
橘色果實	懸崖	整年	–	9
橘色空心花	充滿綠意的森林	地火水	270	29
橘果紅	東方的河灘	整年	–	27
橘紅金礦	鼴鼠的洞窟	整年	–	210
橘線茶菇	懸崖	整年	–	30
橘點蘑菇	跟斗山的山腳	整年	–	43

樹脂塊	鼴鼠的洞窟	整年	920	153
獨枝花	南方的荊棘森林	整年	－	15
蕃薯根	東方的河灘	地風水	270	4
螃蟹鉗	賞星塔	整年	－	40
鋸葉花	東方的草原地帶	地風水	－	32
龍馬尾	南方的孤島	整年	－	224
織網菇	懸崖	整年	－	28
藍紫花菇	北方森林	整年	－	－
蟲卵岩	東南方的盡頭	整年	940	157
蟲繭	西邊，篇西南方的沙灘	整年	－	18
覆葉草	看得見海的草原	整年	－	16
藤花果	西山，颳風的台地	火水黃	280	93
藥草	西方岩場	整年	－	22
蠍子尾	南方森林的河流與草原	整年	－	16
寶石果	河水沿流的廣大森林	整年	－	12
鐘乳橘石	鼴鼠的洞窟	整年	270	90
灌木菇	東方的荊棘森林	整年	－	－

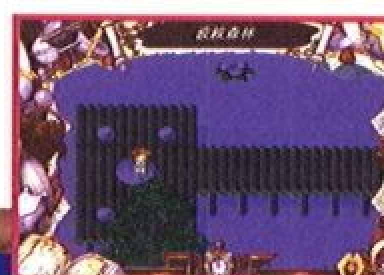
■ 魔法店販售之魔法捲軸價格表 ■

魔法名稱	價格	魔法名稱	價格
友好的魔法	1400	製造驚嚇箱	2600
風之曲的魔法	5100	變化仙人掌的魔法	4200
探索中和材料	3000	變化角蛙的魔法	2500
探索幻覺材料	3000	變化南瓜的魔法	4300
探索物理材料	3000	變化砂城的魔法	2700
探索強化材料	3000	變化荊棘的魔法	3300
探索精神材料	3000	變化龍鳥的魔法	4500
探索變異材料	3000	變化鼴鼠的魔法	3300
陷沒魔法	3300	變成小船的魔法	2100
無力化的魔法	4600	變成花圃的魔法	1800
與生物交談	1800	變成砂城的魔法	4000
與無生物交談	1800	變成食品的魔法	4200
製造便當	2300	變成荊棘的魔法	2000
製造酒	3400	變成圓木的魔法	1600
製造排骨	2300	變成蘑菇的魔法	2000
製造魚	2300		

攻城略地 Solution

遊戲中的神秘傳送點

★ 移轉之門 → 微風森林（上方的傳送點）→ 看得見海的山崖
★ 移轉之門 → 微風森林（森林右上方的道路）→ 炙熱森林
★ 移轉之門 → 微風森林（森林左邊的道路）→ 波紋森林
★ 企鵝島 → 大地森林
★ 微風森林（下方的傳送點）→ 精靈樹（左方的道路）→ 大地森林
★ 微風森林（下方的傳送點）→ 精靈樹 → 南方的懸崖
★ 看得見海的山崖 → 微風森林 → 炙熱森林
★ 東方的海洋 → 波紋森林



						生命祭壇	靈魂們的中心		
					移轉之門	作法場	有生命的廣場		
					高原	中央走廊	黃昏的迴廊		
					西方的迴廊	靈魂的庭院	連接庭園的迴廊		
						迪洛克之門			
	杉橋城堡		最北端的山崖	雪和冰原	企鵝島	白龍隱居的洞窟			
	結了冰的城門	往城堡之道	北方的雪原	白皚的雪原	結了薄冰的海	浮冰的汪洋			
			北海和小森林	北方森林	北方岩場	北方山岳			
	望海的山崖		波爾山						
	綿延至山崖的沙灘	涼風吹拂的海濱草原	西山，颱風的台地	西方山谷的休憩之泉	渡水湖	懸崖	看得見海的草原		
	充滿綠意的森林	跟斗山的山腳	跟斗山的山頂	鼴鼠洞窟的前面	河水沿流的廣大森林	魔法師藍蘋的家	東方的草原地帶	崩塌的斷崖	
西邊，偏西南方的沙灘	倒塌的樹和荊棘森林	西方岩場	賞星塔	西方河灘	東方的荊棘森林	東方草原	森林街道的入口	城鎮	
位於西方盡頭的海邊	西方荊棘森林	往南方孤島的綿延沙灘	南方的沿岸	南方，寂靜的河	東方的河灘	東方的南部	東方的海洋		
	在西方，幽靜的海和沙灘	原住民的部落	南方的孤島	南方，廣闊的汪洋和斷崖	南方森林的河流與草原	南方的荊棘森林	紫森林	東南方的盡頭	
				南方的懸崖	南方的海洋	南方的長沙灘	看得見海洋的廣闊森林		寧靜的安克洛達
鼴鼠的洞窟，鼴鼠族的家	在東方，往北方延伸的洞窟							千鳥島的西方	千鳥島的東方
往南方島嶼的捷徑								千鳥島的港口	

Island Of World's End

秘技偵查營

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期

愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期

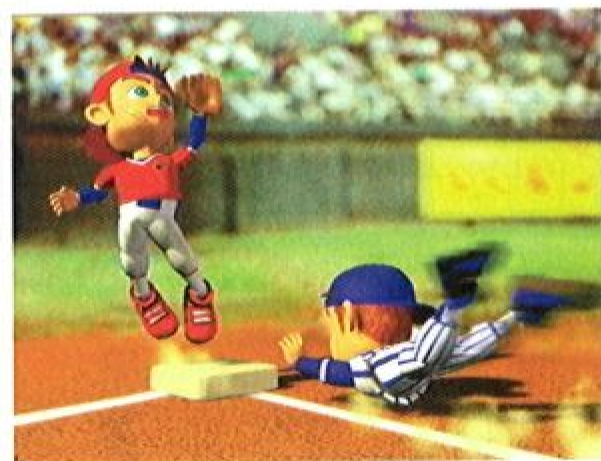
魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期

菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

體力滿檔

青少棒揚威記



ALT + 200 → 球場上空出現飛機或飛船

ALT + 200 → 本局的出局人數+1

ALT + 200 → 進攻方隊伍分數+1

ALT + 200 → 球賽局數+1

補滿體力：進入遊戲後，在養成介面，用滑鼠連續點畫面的左上角、左下角、左上角、左下角，則所有球員體力都可以恢復全滿。只要仍在遊戲中，此後只要用滑鼠點左下角，體力都可以補滿。

另外公佈幾個手冊未提到的功能：

CTRL + F1 抓取比賽模式中的畫面

CTRL + F1 線框模式

CTRL + F1 平面繪圖模式

CTRL + F1 平滑繪圖模式

●JACK

秘技偵查室

遵向大亨之路

營造大亨

在單人遊戲或網路連線遊戲設定視窗，輸入下列密技並按下「ENTER」，如果有聽到一聲「啵」就表示成功了。把你想要的密技輸入完後，進入遊戲按「C」啓動密技，如果日期後面有看到一個「+」號，就表示密技啓動了，在按一次「C」可以把密技關閉。

●朱允中

spee471 = 加快網路連線時的遊戲速度

worker902 = 隨時可購買工人

gangster822 = 隨時可以工人轉成暴力份子

weapons473 = 可以買任何武器給暴力份子

tenants127 =可以選蓋任何一棟公寓

fences039 =可以選蓋任何一種圍牆

lonans039 =可以任意向銀行借錢

estates131 =可以不受任何限制的買土地

houses738 =可以選蓋任何一種房子

gadgets337 =可以生產任何一種器具

missions824 =按ALT-I可以把任務關掉

complain840 =按ALT-C可以把租戶的抱怨關掉

完整無敵密技

三國群英傳

執行主程式SANGO.EXE的後面加參數-DM便可以啓動密技模式，或者也可以修改遊戲安裝完成後會出現的三國群英傳捷徑小圖，將其內容－路徑目標中的SANGO.EXE的後面加參數-DM，然後進入三國群英傳中。

●黃興郎

使用方式如下：

在開始選單中選執行，鍵入C：\ODINSOFT\SANGO\SANGO.EXE 參數，參數內容如下：

-DM　進入遊戲後，在內政模式下執行搜索，會將人才一一搜出，直到此地無人爲止

-AUTO　電腦代替玩家出戰、徵兵，金錢與預備兵只增不減

-BATTLE　直接進入戰鬥模式，選擇退兵後可獲得金錢9150元

-INFO　在螢幕左上顯示記憶體使用狀況，進入戰鬥會顯示螢幕，所在的X，Y軸座標

-MAPMODE　同上，但只得金錢

完整無敵密技

-AIOFF　關閉人工智慧，使敵軍不能動作

-AUTO -BATTLE -SPEED -FIXSPEED -FULLSCREEN　使三國武將大混戰，使用後不能離開遊戲，所以在使用前請考慮清楚

在大地圖模式中：

F1：大地圖的日期停止增加（停在當時的月份不動）

F2：直接進入一年的最後一刻，如沒有使用F1的功能時，便會進入內政

F3：城內增加10000金

F4：城內的預備兵補滿

F5：所有的武將等級加一級

在作戰畫面下：

F8：武將技的氣會馬上集滿

F9：作戰TIME=999

F10：作戰TIME=0

若是將參數-DM改成-AUTO -BATTLE？時會出現自動作戰並且不停補兵，不停用武將技的自動戰爭畫面，其中的？號可填入0到9代表不同的戰場。

自由選擇時期：

雖然本遊戲一開始時並不能選擇時期，且只可以選擇一位君主開始遊戲，但若是全破過一次後，再次選擇開始新遊戲時便可以選擇時期（劇本），每個時期亦有不同的君主可以選擇。

無限昇級大法

魔法軍團

●黃仲誼

改變人物屬性：

在選擇移動時，鍵入go2doctor，會有一聲貓叫的音效跟著指向欲改變屬性的我方人物，然後按著鍵盤上方數字鍵一會（很短的時間）

1＝加生命值 +HP

2＝減生命值 -HP

3＝加魔法值 +MP

4＝減魔法值 -MP

5＝加等級值 +LEVEL

6＝減生命值 -LEVEL

移開滑鼠再指回人物，屬性便會更改了，但請勿更改得太過份，因爲可能會導致當機

即時過關：

在選擇移動時，鍵入go2skiplevel，會有一聲貓叫的音效，然後確定移動便可即時過關

無限昇級：

在Warlock身上安裝升級器，在移動時Save，再Load出來，就可升該名Warlock兩個Level，不斷Save Load，不斷升Level

資源快速增加法

星海爭霸

在遊戲中按ENTER鍵後輸入：

operation CWAL=快速建築

show me the money =10，000資源

The Gathering = psionic stuff 法力能量無限

●黃興郎

完整祕技

恐龍獵人

3DFX版本：

DDDNSTBR－無敵

NDNLP－靈魂模式

THMSCLS－取得所有武器

LNJHNSN－彈藥無限

RBCHN－大頭模式

GNNTRTMNT－地圖全開

JSNCRPNTR－敵人變小

CRLSFNDNGS－色彩改變

MTTSTBBNGTNB－第一關

DRRNSTBBNGTN－第二關

MKJNK－第三關

PTNDNCN－第四關

NNTND－第五關

TRMNN－第六關

JMDNN－第七關

MRGRTTRR－第八關

SHNTRRNT－銀河

THTRTMBB－顯示工作人員

JFFSPNGDNBRG－生命數無限

DNLDDCK－QUACK模式

NGLCKCK－取得所有鑰匙

JHNTHMS－LONGHUNTER WARP

STPHNBRML－MANTIS WARP

GRGMLCHCK－TREX WARP

RNTRC－CAMPAIGNER WARP

BKSTRD－飛行模式

FHGTBC－顯示敵人位置

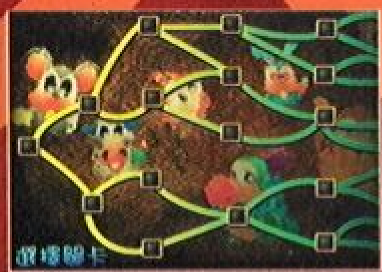
JHNNCK－DISCO模式

●蕭淑惠

大型電玩

中國龍 移植版

WINDOWS 95



三國英雄
熱鬧登場！
人中之龍捨我其誰！
重重關卡、
步步謎陣，挑戰您的智慧與神經！

深獲玩家喜愛的大型電玩「中國龍」，終於改版成電腦遊戲了！這款兼具益智、娛樂效果的遊戲，在電腦視窗系統上，表現更為出色。三國龍不僅加入更多的創意，也展現了絕佳的聲光效果！加上熱鬧有趣的三國人物及背景，最適合全家大小、親朋好友歡聚時光，一起腦力激盪、鬥智解謎。

遊戲方式是用麻將牌排列組合成重重的立體關卡，您必須按照規則一一取出桌上的麻將牌，只要拿到三張相同的牌便能消掉；您手上只有放置七張牌的空間，如何在有限的空間及時間內，解開牌堆所有的麻將牌，將是對您最大的考驗！

遊戲特色○

- ■超級益智遊戲搬上電腦螢幕，老少咸宜，樂趣無窮。
- ■精緻可愛的人物造型，伴您過關斬將，回味三國戰史。
- ■單人及雙人模式，可隨時切換，彈性選擇！
- ■88個遊戲關卡，充分滿足您破關解謎的欲望。
- ■特殊的加分關，額外增添更多遊戲趣味。
- ■兩種遊戲過關模式，適合不同類型的玩家。
- ■多種特殊寶物牌，助您過關一臂之力！

T-TIME TECH&ART

光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201

THE MILLIONAIRE 2 OF 3 KINGDOMS II

富甲天下

三國篇

適合朋友歡聚
全家同樂的
三國大富翁益智遊戲

三國霸主再度歡樂出擊，全新３Ｄ立體造型堂堂登場！
攻城掠地、據地屯墾，全面考驗您的經營謀略！
用兵設謀、擴張領土，統一天下大業盡在您的掌握！
新增數十項計謀，完全發揮您的聰明才智！
更多更有趣的特殊場所，以及更多爆笑的突發事件！
可單人過關，或是四人同樂，讓您享受熱鬧無比的競爭樂趣！

笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！

◎想逃漏過路稅！門都沒有！單挑勝過我再說吧！

◎百餘名三國武將登場，正是您收買人心、招攬賢才的大好機會！

◎所有文官武將皆以三Ｄ技術製作，造型逗趣，獨具特色！

◎以三國時代為背景，結合策略與益智的爆笑大富翁遊戲。

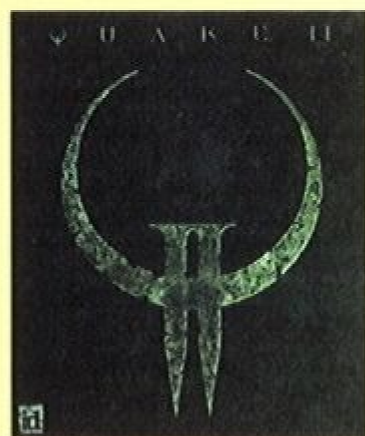
誠聘 儲訓人才
美術工程師
素描、插畫或漫畫專長，色彩能力佳，經訓練後以電腦繪圖。
遊戲企劃師
豐富電腦遊戲經驗，富創意，表達及溝通能力

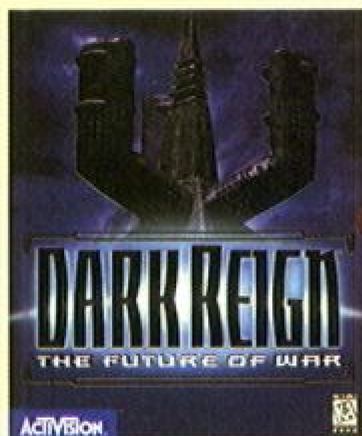
T-TIME TECH&ART

光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201

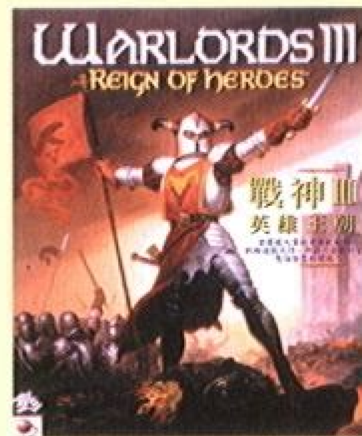
米利亞®遊戲光碟 5週年慶

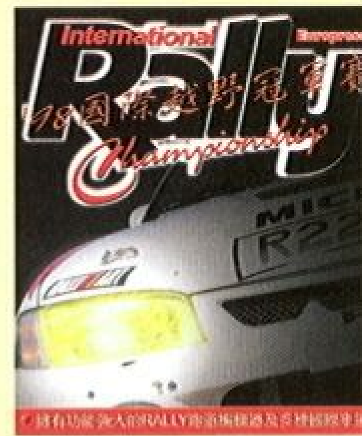
買2送1 大放送!!

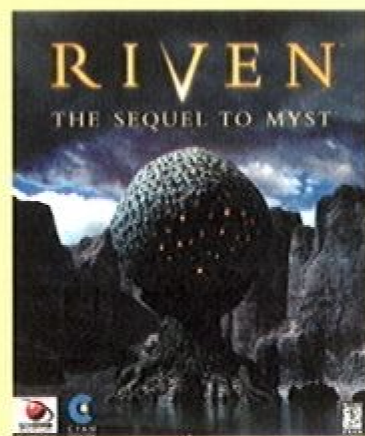

Quake II
雷神之鎚II


Dark Reign
黑暗帝國(中文包裝)

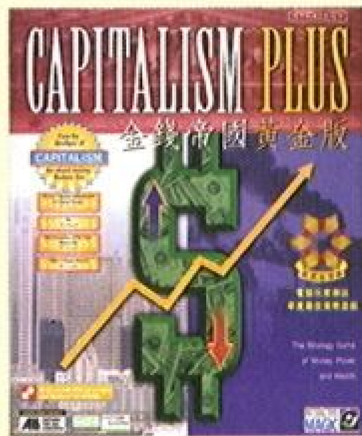
Heavy Gear
機甲奇兵


Warlords III
戰神III(中文包裝)

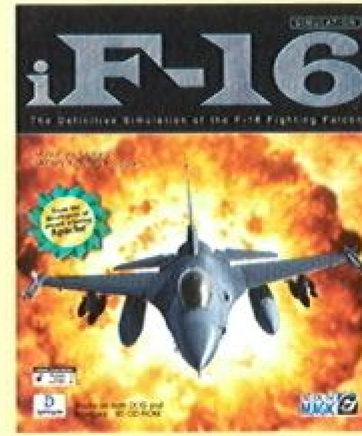

International Rally Championship
'98國際越野冠軍賽
(中文包裝)


Riven
迷霧之島II

iF-22 v5.0
iF-22猛禽式戰鬥機5.0


Capitalism Plus
金錢帝國黃金版
(中文包裝)

Hexen II
新毀滅巫師II

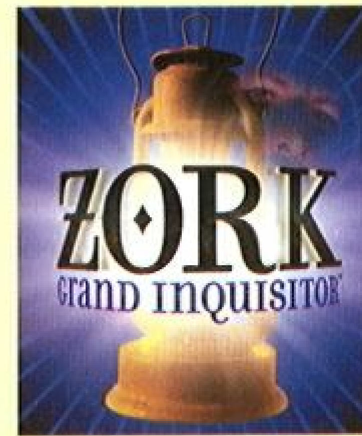

iF-16
iF-16戰隼式戰鬥機

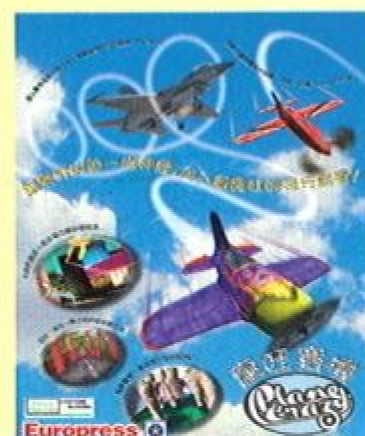
Seven Kingdoms
七大王朝
(中文包裝)

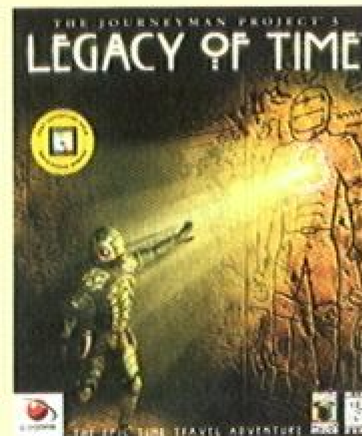
Take No Prisoners
毀滅傭兵
(中文包裝)

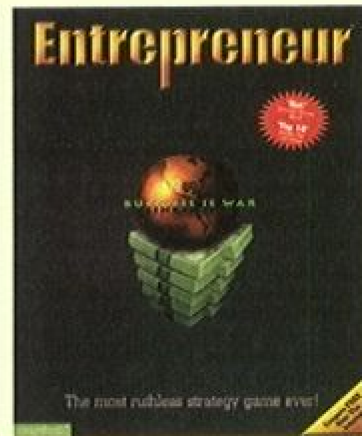
Battle Zone
終極戰區

Air Warrior III
空戰神兵III

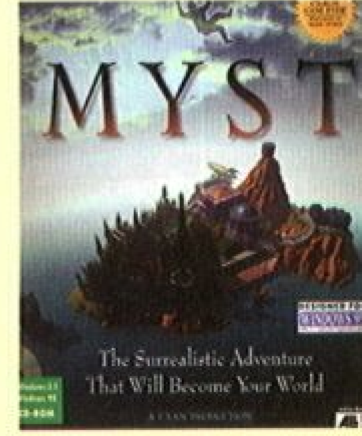

Zork Great Inquisitor
魔域大審判


Plane Crazy
瘋狂賽機
(中文包裝)


Journeyman Project 3
旅人計畫3


Entrepreneur
企業大亨
(中文包裝)

Semper Fi
陸戰雄獅


Myst
迷霧之島

詳情請洽全省各大電腦賣場、書局及電腦遊戲專賣店

米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標

www.mmi.com.tw

台灣區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際股份有限公司
Tel:02-2218-9808 Fax:02-2218-9801

本活動至
87年5月31日為止
郵戳為憑

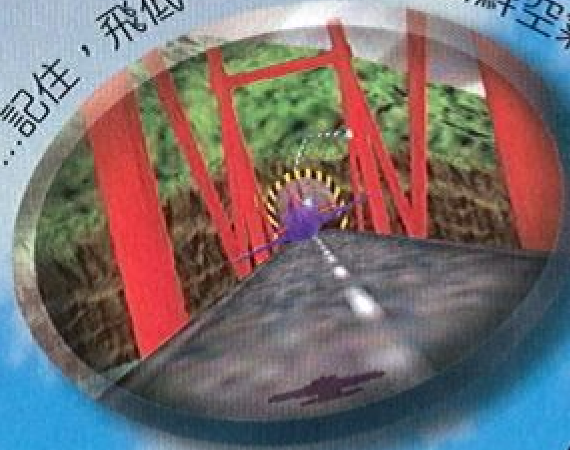
瘋狂賽機非常容易上手，但要玩得好可不簡單 - PC Zone

如果你還想買其他遊戲，那你一定瘋了 - PC Format

繃緊你的每一根神經，加入最瘋狂的飛行競賽！

和你的朋友一起在城市叢林裡競逐...

...記住，飛低一點才能呼吸新鮮空氣



蒐集寶物，賺錢提升你的配備！

瘋狂賽機

Plane Crazy™

UNCIVIL AVIATION

台灣地區獨家代理發行、生產製造

憶弘國際

Tel:(02)2218-9808 Fax:(02)2218-9801

MEDIA MASTER Multimedia Products

米利亞®多媒體產品銷售聯盟

Europress

www.mmi.com.tw

www.europress.co.uk

Plane Crazy is a trademark of Inner Workings.

模擬

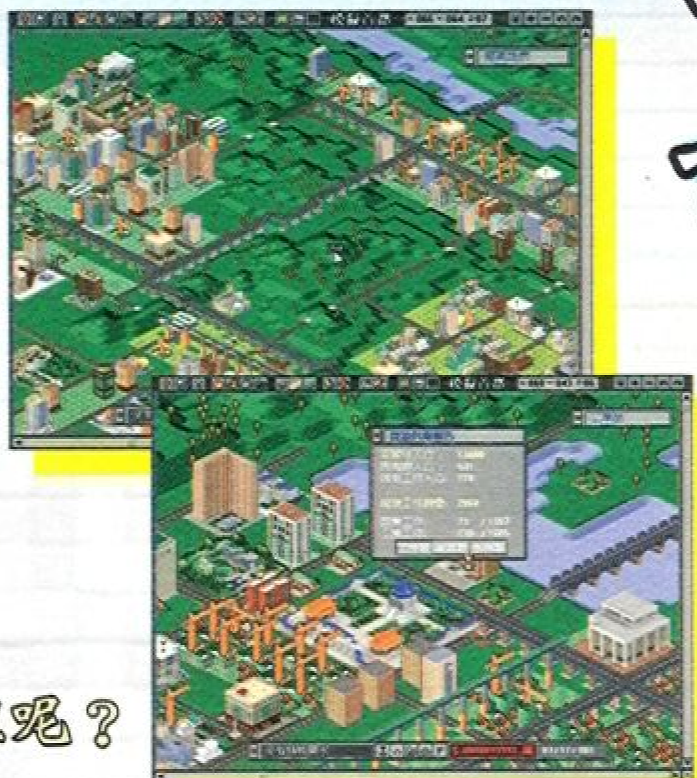
你認為自己的能力比阿扁強嗎？

當天災人禍發生時，
你會當機立斷，還是拖拖拉拉？

★用活潑方式表現不可測的意外事件，除火災、淹水等可見的天災外，還以視窗動畫上演各式各樣的人禍，讓玩者本人感同身受。

★除發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局外，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線，如何連接及維修，將是一大考驗。

★史無前例提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等6種不同的建設，玩者可以 自行決定路線，讓整個城市通行無阻。



想想看，
當建設、警政、財政、教育、
環保、交通等市政難題，
交到你手上時，你會如何處理呢？

★功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的各項預算！

★除了可以遍植林木，還可以修築河堤、水道，地表高低起伏可由玩者決定。

★面面俱到的城市新生活，除了教育、警力、消防、交通等，還要注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度，停車場、公園、圖書館、展覽館可少不了。

都市計劃現形記
社會問題大考驗

首都

最生活化、
自由度最高的本土模擬遊戲，
就是這一款！
你會讓自己成為最悲情的市長，
含恨回老家，
還是帶領著市民們邁向充滿希望的二十一世紀？

★每四年（遊戲時間）須接受一次民意的洗禮，平常對市政的表現會決定民意支持度，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度。不管是負面的如火災、瓦斯氣爆；還是正面如都市升格，都將影響您的前途。

★依城市發展情形來賦予頭銜，如鎮、縣轄市、直轄市，一直到首都。每升一級，能夠建設的的建築物種類將增加，可建造故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建築。

★有最契合目前台灣社會的話題新聞事件，還輔有音樂、事件動畫、景觀設計、地形起伏及高解析度的畫面。

和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲

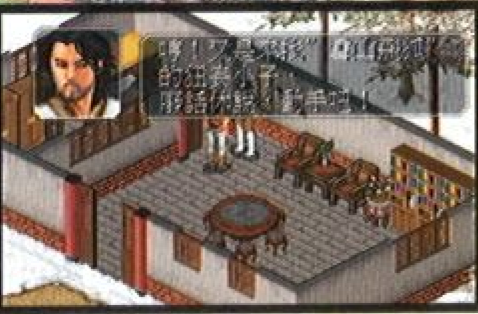
軟體世界智冠科技股份有限公司

金庸群俠傳

本遊戲榮獲電腦玩家雜誌主辦第一屆遊戲金像獎最佳導演獎

一個武功平平又到處出糗的無名小子，
如何擺平金庸筆下千奇百怪的眾男女？
又如何靠單薄雙拳登上武林至尊寶座？

◆近百名金庸小說人物出場，
包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。
◆包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，
十多樣人物屬性，含美式RPG精神並兼有養成及冒險成分。
◆劇情採自由多線發展，
二十多名小說人物可選擇加入隊伍，
可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，
也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。



◆超過1000個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，
座落著金庸小說各個馳名場景，
如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。
◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，
各大門派及邪魔外道的不世武功都等你來練。
◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，
招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

遊戲金像獎 最佳導演獎

神鵰俠侶

金庸

武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG

從劇情中解讀江湖的艱惡，
由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是
遊戲人都不能忘記的世紀戀情！
與楊過、小龍女一起
闖江湖、嘆人生、恨分離！

SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

- 故事描述楊過由少年長大成人的歷程。
- 以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品。
- 環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫。
- 靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂。
- 有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景。

軟體世界 智冠科技股份有限公司

水滸傳

招式百出的多人即時大型戰鬥！

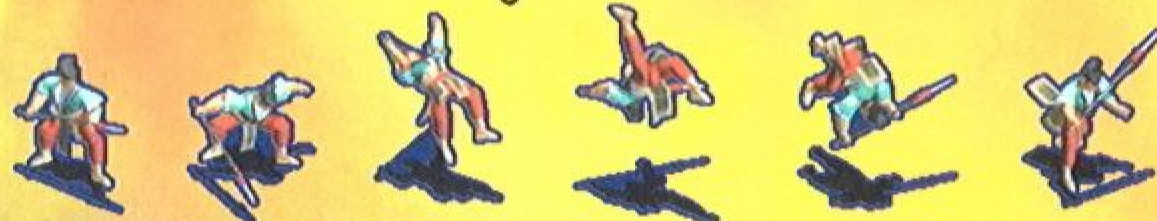
張力十足的劇情戰略角色扮演！

天罡地煞下凡塵，
托化生身各有因。
落草固緣屠國士，
賣刀豈可殺平人。
東京已降天蓬帥，
北地生成黑煞神。
豹子頭逢青面獸，
同歸水滸亂乾坤。

可知九紋龍 史進如何痛擊少華山三匪
又戲劇性的與匪結爲摯交？
到底豹子頭 林沖慘遭
花花太歲 高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們
是怎麼不得已的走上梁山、落草為寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！

野豬林。高俅的追兵埋伏在路上，想要趁主角一行人經過時發動奇襲。

高衙內調戲林夫人，林沖怒打高衙內。



遊戲之類型

戰略角色扮演，可自創不同的屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

遊戲之畫面

以640×480之顯示模式表現華麗大型場面，有數十個場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有經典水寨梁山泊。

遊戲之戰鬥

3D立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有一般拳腿招式，還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有反擊集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、禪杖、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

遊戲之進行

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的出身、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

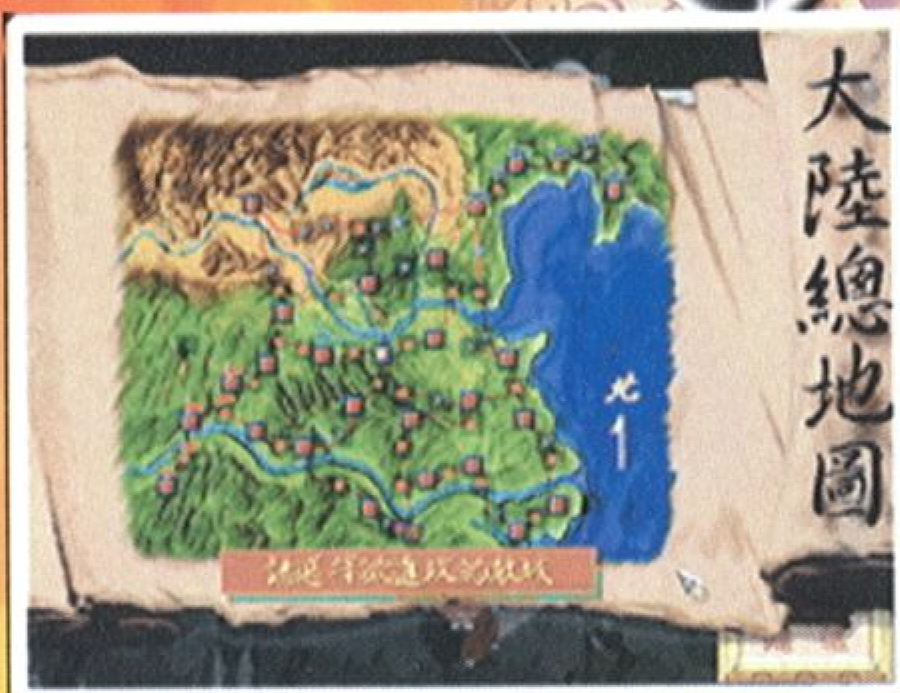
敵人之智慧

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採取主動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上：攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離：他還會自[illegible]設下埋伏[illegible]等待你自投羅網。

軟體世界
智冠科技股份有限公司

龍霸天下

第一套高自由度的3D策略遊戲，
是英雄或是梟雄？完全掌握在你手中！



眾英豪們，在動盪不安的年代，正是你展現實力的最佳時刻！
集結披肝瀝膽的好漢，建設募集高能力部隊，利用權謀手腕的運作，
來場轟轟烈烈的殊死決戰吧！明日的世紀霸主非你莫屬！

- 結合三國式的策略運用與ＳＬＧ的細膩戰鬥。
- 所有的地形、兵種、建築、動畫全部由3D製作完成。
- 可生產訓練的兵種多達四十種以上，有傳統的中國兵種，如俠客、和尚、道士，也有忍者、火槍、弩炮等國外兵種。
- 每種兵種都有不同的屬性與能力，有的能召喚其他生物加入戰場、有的以法術攻擊、有的是醫療師等。
- 玩家可對佔領的城鎮進行建設，異人館、道觀、馬場等，不同的建築將提供不同的兵種。
- 玩者可自行決定規規矩矩的一步步打正規戰，或是進行燒殺擄掠。
- 超華麗和高科技結合的動畫及人物CG。

軒轅聖戰錄

一個逆轉時空，殺戮成河，狂妄覇佔中原好山河的蚩尤；
一個由天而降，力挽狂鈇，全力營救上古老祖宗的男孩；
且看他們如何對決戰鬥，完成一場鬼哭神號的世紀之戰！

- 網羅神話中的各種圖騰異獸以及妖鬼邪神等部隊。
- 使用獨一無二的技量表對戰模式。
- 可建設與開採礦產來增加經濟、工業和軍隊的實力。
- 加入魅力獨具的「天資」屬性。
- 各種魔法力超強的法術、陣法與陷阱。
- 依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、佈陣等指令。

軟體世界
智冠科技股份有限公司

Warlocks 魔法軍團

結合古典與未來的星際戰略RPG
超A級華麗CG及機器人戰鬥

泰利小子是小村唯一的希望，
在艱難的冒險旅途中，
會有很多女生喜歡他？
還是會有很多人想打扁他？

激發想像的浪漫劇情
遊戲充滿十九世紀歐洲優雅風情及前衛時空科技。
並以魔神Warlock串連劇情戰鬥，使結局充滿不可測的神秘色彩。
另外，男女主角的戀愛場景、同伴間化敵為友等劇情，更是引人入勝！

流暢自然的過場動畫
遊戲使用「版圖動畫」的方法表現劇情，大至場景、建築物、交通工具，
小至人物、動物、櫥窗內的蛋糕等物件，均為3D CG。
還有加上細緻流暢的動作及配合氣氛的燈光效果，
畫面更新率很驚人哦！

巨大華麗的超級魔法
除了高解析度的大型冰龍及地獄使者，向敵方發出冰風暴或火焰攻擊；
主角還可和小女友共同發出"愛的合擊技"，
玩家更可按情況使用更多魔法點數去施展魔法，
使該魔法威力比原來的強大幾倍！

方便先進的攻擊系統
「魔法軍團」開發"目標預報系統"操作介面，
其特色在於玩家在選擇移動目的地時已能清楚知道可以攻擊那個敵人，
可減輕操作困擾並更有效地幫助玩家作出策略上的部署。

電擊視聽的戰鬥效果
遊戲中人物除了可使用不同武器外，武器本身亦有不同的特性，
如刀、劍、指環都是近距離兵器，但指環有多個攻擊點的設計。
此外，隨著使用該武器的熟練程度日漸增加，玩家更可配合該武器
發出威力驚人的「奧義」攻擊！

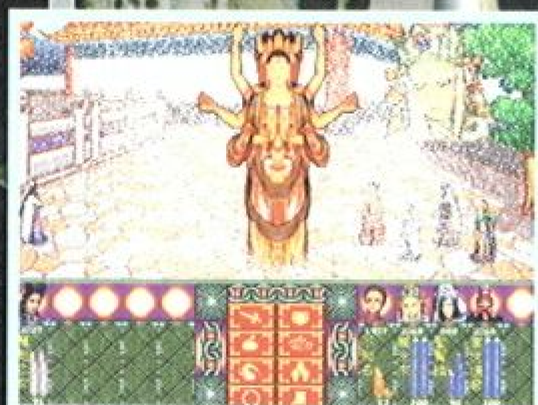
風格獨特的輕鬆樂曲
遊戲擁有香港專業水準灌錄的主題歌曲，
而且整個遊戲的音樂都將使用CD音軌播放。

軟體世界
智冠科技股份有限公司
GAMEONE

1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲

本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度**新時代獎**最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲

您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒楚的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！



★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原聲配音。
★完全在霹靂虎尾棚實景拍攝的片頭動畫。
★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。
★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。
★有上百種元靈及五種不同的靈性可供人物修煉，如何安排靈性，
將影響人物眾多屬性。
★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。

霹靂幽靈箭

軟體世界 智冠科技股份有限公司

3

中華職棒

SOFT WORLD

職棒運動只用看的不過癮，
您需要的是親身參與。
K掉強打者的興奮，
體驗150公里快速直球進壘的震撼，
享受小白球飛越全壘打牆的喜悅，
抱得總冠軍的榮耀..............
中華職棒3帶您進入棒球的新天堂樂園！

軟體世界
智冠科技股份有限公司

TOTAL ANNIHILATION

橫掃千軍

- 50個單機任務，超強AI的電腦敵人
- 絕對真實的3D地形，將影響您作戰的優、劣勢，而不再只是裝飾畫面
- 結盟的隊友可以分享資源、資訊及裝備
- 可持續從網路上，下載新武器、裝備及建築等

cavedog ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company

SUMMIT

台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)706-0660
www.ussummit.com.tw

總代理 美商新美股份有限公司

去年橫掃千軍橫掃全台，
今年又即將籠罩在一片.....

這是一套您不可錯過的好遊戲!!

神奇的寶物

道暢天下·看燕赤霞如何斬妖伏魔!!之

豐富的怪物

遊戲特色介紹

即時的動作遊戲

在遊戲中你得注意敵人的動靜，且搜尋各種寶物同時避開陷阱解開謎題。

內容豐富多變化

在遊戲中有多達30種敵人任你斬殺，且融合了30個大小關卡，每個關卡任你自由穿梭樂趣無窮決不會有冷場！

簡易的操作方法

透過鍵盤及滑鼠的操作即可使主角做出各種動作，且有第一人稱及第三人稱供您切換使您完全的融入遊戲的世界中。

上市熱賣中!!

● 誠徵：對遊戲有高度熱忱之程式設計高手.有經驗者佳. ●

ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD. 開發製作. 安峻科技 TEL:(02)29651782 臺北縣板橋市文化路一段46巷52號B1

代理發行.

軟體世界 智冠科技股份有限公司

北區:(02)2788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

橫掃千軍資料片

TOTAL ANNIHILATION

THE CORE CONTINGENCY

核子風雲

- 75個作戰單位，包含佈雷車及氣墊船
- 25個任務卡，包括加分關
- 50個多人連線地圖，提供多達10人連線對戰
- 6種新式戰鬥地理，包含都市場景
- 超強的地圖與任務編輯器
- 仍可繼續下載新的作戰單位及地圖
- 本資料片須在橫掃千軍主程式系統下執行

橫掃千軍 戰術研討會 Part II

即將再度橫掃全省即時戰略家

- 4/25 台北NOVA資訊廣場三樓　5/9 台中NOVA資訊廣場B1　5/16 高雄NOVA資訊廣場四樓
- 歡迎玩家攜帶 中文說明書 換取精美紀念品
- 現場來賓皆可參加摸彩，獎品豐富包括 橫掃千軍原裝進口光碟 、橫掃千軍最新資料片 核子風雲 、進口T恤、海報及各式正版遊戲軟體.......等
- 活動洽詢：美商新美 （02）2706-0660 轉 311

台北市仁愛路三段136號14樓
EL:(02)706-0660
www.ussummit.com.tw

總代理 美商新美股份有限公司

軟體世界
智冠科技股份有限公司

封神演義

拳打商軍烏合之眾，腳踢邪教助紂之徒
不管你是何方神聖，唯一的道路只有
殺！殺！殺！殺！

你認為你很行、很厲害嗎？
嘿．嘿．大魔頭正躲在暗處嘲笑你！

- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
- 可扮演小說中最具代表的火線戰將，姜子牙、雷震子、武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
- 迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教眾，等著幹掉你！
- 隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！
- 錄製全程語音，大手筆大製作。

適用中文WIN95

REVIEWS 唯GAME論

論點說明

遊戲類別名詞解釋

●角色扮演（Role Playing Game ,RPG）
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

●冒險遊戲（Adventure Game,AVG）
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

●模擬遊戲（Simulation Game,SIM）
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

●策略遊戲（Strategy Game,SLG）
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

●動作遊戲（Action Game,ACT）
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

●運動遊戲（Sports Game）
模擬某項運動之過程。

●益智遊戲（Puzzle Game）
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。

●棋盤遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

109期 唯GAME論評分一覽表

國內自製
- 紅樓夢……………A
- 富甲天下2 …………B-
- 攻殼總司令…………B+
- 水滸英雄傳…………A

國外代理
- 超級克拉鱷…………A
- 帝國聖戰……………A
- 終結狂飆……………B
- 營造大亨……………B
- 太平洋元帥…………B
- 驚爆實感越野賽車…A+
- 瘋狂大車拼4 ………B+
- 機甲奇兵……………B+

遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智…

PS.整體評價並不代表七項個別評分的平均值

★設計公司：智冠
★發行公司：智冠
★遊戲類型：冒險養成
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS
★適用機型：486DX-66
★　記憶體：8MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16

繼【金瓶梅】之後，又一部改編成電腦遊戲的中國古典文學名著。本遊戲是否有跳脫【金瓶梅】的窠臼，另創新局呢？

玩家在進行本遊戲之前，我想一些心理建設是必要的。本遊戲被製作小組定位成【H-Game】，所謂的【H-Game】，就是不論在遊戲的畫面、音效、對話、目標、人物心理等等構成元素上，都是朝著"讓女主角寬衣解帶"這個唯一目的進行，達成這個目的才算遊戲攻略成功。如果有了這樣的前提，本遊戲和原著的任何部份是否相同，就不必去追究和計較了。而如果抱著衛道人士的心態去批判這遊戲似乎也沒有必要，因爲這類型的遊戲到處都是，並不能因爲取材於大著就適用另一套標準。也因此，網路上關於本遊戲道德面的論戰，筆者覺得非屬必要，本文也不去探討這個部份。

本遊戲的性質和【金瓶梅】相當類似，屬於冒險、養成綜合類型的遊戲，並且在給定三個月的時間限制，時間一到，立刻蓋棺論定，遊戲結束，不管該作不該作的事情都來不及了。顧名思義，本遊戲要讓十二位美女心甘

情願輕解羅衫，方算完成遊戲，但是在時間限制的情形下，筆者相信玩家如果不看攻略，大概要重玩好幾次才能夠【徹底解放】所有美女。造成這個現象的原因，是因爲大部分的事件和美女所訂下的約定都必須精確到在某個時辰，在某個特定地點才會出現，有些甚至要精確到在某個日期。玩家可以稍微思考一下，一天雖有十二個時辰，但是要在一片茫然的情形下，每天去【照顧】

十二位美女的喜怒哀樂，稍有閃失，機會稍縱即逝，這樣的大情聖必須兼顧細密的心理分析推敲能力，以及許多的好運，我想，大概連【滑一交】也很難達到這樣的境界吧！大部分的情況下，下一步該作什麼，遊戲都會經由美女的尊口來提示，不過都不是很明確，玩家必須仔細端詳對話，看看是否有時辰或日期等等限制。本遊戲這方面的架構作得比【金瓶梅】複雜許多，人物的出現和事件進行接踵而至，完全沒有讓玩家喘息的機會，加上日期的壓力，本遊戲玩起來並不輕鬆。

在對白方面，明顯的比前作進步許多，不論是字形大小，

美觀程度，甚至造詞遣字，都算十分用心，錯字連篇的情況不復得見（但是筆者還是發現了一個小錯誤，就是在遊戲中是用【鍾南仙境】，在手冊的地圖中卻用【終南仙境】）。對話的內容頗能夠配合遊戲情節的進行。在配樂方面，本遊戲商請了專人製作了十數首優美配樂，由於是CD音軌的格式，可以直接面板播放。配樂的水準亦不凡，也會隨著特殊的情節變化而加以改變，算是製作用心。音效方面，大概就只有一開始的那聲“狼嚎”比較讓人印象深刻，其他就沒啥音效了。令人失望的是本遊戲並沒有提供語音的功能，不僅是沒有全程語音，連部份的語音也沒有，算是美中不足之處。

在遊戲性方面，本遊戲的地點繁多，人物數目也不少，加上許多事件都是同時進行，玩家如果要征服所有美女，不是一件容易的事。事件的發生，感覺上蠻自然的，遊戲情節的鋪陳合情合理，女孩子敏感易妒的性格，在本遊戲中發揮得淋漓盡致，打光棍的玩家倒是可以從本遊戲中一窺女孩子的個性，但是不要認爲本遊戲可以概括了追求女孩子所需要的所有要素，那就問題大了。在國產的同類型遊戲中，本遊戲堪稱箇中翹楚，頗值得一玩。

介面方面的設計，頗受筆者的推崇。本遊戲有一幅包含有重要地點的大地圖，可讓玩家迅速移動到轉介點，免去奔波之苦，而小地點的轉換也十分便利，不過筆者有一個疑問，如果讓左下角的那個圖案乾脆直接顯示能夠走動的地點，對話時再切換成人物表情，這樣不是讓玩家少按了好幾千萬下的滑鼠嗎？按了一下圖案才顯示可動地點，實在有點多此一舉。但是概括而言，本遊戲的介面眞得作得相當好，玩家很快可以入手，而把心思集中在解謎和養成上。

整體而言，本遊戲在畫面和配樂的部份相當出色，雖然沒有語音是一項缺憾，但是對白用心，情節曲折，並不是像從前的同類型遊戲只靠圖形取勝，算是難得之作。遊戲性頗高，除了情色主軸之外，有許多值得細細品味的小細節。界面設計優異，手冊的製作也是十分精美，即使您從不玩H-Game，本遊戲也可以讓您從一個冒險遊戲的角度來嘗試。覺得【金瓶梅】意猶未盡，有所不足嗎？試試看本遊戲，保證有全心的感受!!

●過關高手●

在畫面方面，美工人員的努力有目共睹，如果玩家讓【賈義交】拿到了風月寶鑑，並且在月圓之夜到怡紅院讓月光【加持】過，遊戲便會開啓一個選項讓玩家可以瀏覽所經歷過的精彩畫面，這個所謂的精彩畫面共有123張，張張均為用心之作，讓玩家辛苦的努力有【實質上】的回饋。要看到這123張的圖形，如果您有適當的修改工具和一點點的觀察力，並不需要真的完成整個遊戲。另方面，看到圖的玩家如果想把圖形抓取下來，在安裝遊戲時，螢幕顯示卡選擇第一項“Super VGA VESA 1.0”，這樣抓下來的圖便會完美無缺，不會亂成一團了。

在遊戲進行過程中的靜態畫面，和一些過場畫面也繪製得十分美觀，美工對本遊戲的貢獻十分卓越。

●劇情：A-
●操作：A
●畫面：A+
●聲效：A-
●耐玩度：B+
●娛樂性：A

綜合評比：A

本文作者／羅蘋

★設計公司：光譜
★發行公司：光譜
★遊戲類型：益智
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS5.0
★適用機型：386以上
★　記憶體：8MB
★支援音效：S/G
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M、K
★密碼保護：無
★遊戲售價：640元
★測試配備：P-166、32MB RAM、16X CD-ROM、SB16

光譜這幾年來漸漸地朝向高品質的目標來做遊戲，所以推出的這幾款遊戲：運標天下、標準16張麻將、VR青少棒揚威記等等，都獲得玩家相當程度的支持，也爲光譜所設計的遊戲奠定了一定的口碑，以這樣認眞的態度來做遊戲是很値得鼓勵的，也因著對品質的追求，所以開發的時間也往往來得比較長，像咱們今天要介紹的這套富甲天下2就讓玩家引頜等待許久，富甲天下1推出的時候就頗受好評，只是這2代卻遲遲未聞風聲，如今在玩家熱切的期盼之下終於上市，夾雜著1代的光環和光譜的招牌，2代的表現如何呢？就讓小格格帶您一同來瞧瞧吧！

先來說說畫面吧！遊戲剛開始的一段動畫做得還蠻精緻的，但是卻未將遊戲的主旨說明，就這樣草草的進入了遊戲，好像玩家應該都已經知道了一般，動畫雖可以看出花了不少的心思在刻，但是卻未完成其應盡的責任頗有失職之嫌。人物和遊戲中的物件圖素是採用3D繪製的，效果也很不錯，不過因爲是3D刻的關係，造成人物的表情有些僵硬，而遊戲中的每個場景若能做成全3D的遊戲畫面的話，一定會更臻至美的，採用斜向45度視角的畫面，讓遊戲整體的畫面顯得立體，也算是彌補了未做成全3D場景的缺憾，整體而言美術的表現雖不能說得上是可圈可點，但也具備了一定的水準。

光譜所研發的遊戲一向是以高AI爲招牌，在富甲天下2中，電腦扮演的對手會三不五時的來偷襲你一下，電腦的主動出擊讓單機玩起遊戲來也不至太過於單調乏味，不過讓小格格感到忿忿不平的是：每次我玩的時候電腦那傢伙總是會用起『無中生有』來，用起計謀倒還沒啥關係，只是電腦總有用不完的『無中生有』，可還眞讓我爲之氣結，有一回它可足足連續用了五、六次的『無中生有』，眞是讓我不知該作何反應啊！平常小格格想走到計囊鋪去購買個一兩帖妙計都還走不到，而電腦這傢伙卻得天獨厚，怎不叫人不平衡哩！不過有時候玩家的軍師也會『無中生有』的突然想到些計謀，那就恭喜您啦！不花錢就可以多一道計謀可用，雖然這不能讓小格格舒坦些，不過倒也不無

小補啦！

遊戲將玩家熟悉的三國群雄給融入益智棋盤的遊戲類型中，也就是說兼具了大富翁的成份以及策略的運用，遊戲進行的方法是採用轉輪盤式的，轉到幾

點走幾點，但可不是每步路都有房子的唷！有時候沒走到啥就會自動跳過換下一個人玩，讓小格格頗感覺不適應的說，常常就是轉完了輪盤，遊戲中的角色走完了啥也沒發生就換下一個對手了，讓人覺得丈二金剛摸不著頭緒。雖然製作小組設計了許多的事件，以期能讓遊戲玩起來更豐富活潑，但是未能掌握好遊戲的節奏，讓一些創意都白白的浪費了，也降低了遊戲原本應有的娛樂性。

小格格覺得遊戲中最大的致命傷在於地圖太大了，寧可多設計兩張地圖，讓玩家有更多的關卡可以選擇，但是也不要想把所有的東西都融合在同一張地圖中，過大的地圖讓遊戲中的場景都分散了，相對的想要經常的、持續的建設也變得更為不易，如

此一來讓遊戲中原本規劃的任務設定形同虛設，也缺乏了緊張刺激的挑戰性，如果說遊戲中的幅員能縮小些，相信玩起遊戲來也會更具有挑戰性，而各項建設動土的優先順序也關係到該城池的發展，所以玩家可以自己拿捏再來決定是先蓋市集好呢？還是先築護城河，這些因素都會影響到城中的人口數增加、士兵的防禦力增強、稅收的多寡，所以可依照每個城池的先決條件或特性加以調整，這裡倒是遊戲中有趣的地方。

屬性的設定在遊戲中做得蠻詳盡的，每個將領都有其詳細的數值資料，對於玩家要選派武將單挑或任命守城時都有幫助，不過操作界面有時就不太順手，有些指令可以直接按滑鼠右鍵就可以取消有些就不可以，尤其是在調派將領守城時，當您選好了

欲調派的將領時，先得要去點選該名將領，再將該將領的名字給移到守城關主的框框內，玩家點選留守的那個格子時可還得要將名字斜斜的對上去才行，想要直接放上去可是行不通的唷！

遊戲在各方面較前作都有了長足的進步，若能再針對不合理之處稍作修改，相信會表現得更好，不過在『聲』方面表現的則不理想，音樂是由將門獅子吼所製作的，搭配起遊戲來沒啥驚人之處，不能讓遊戲有相得益彰的表現。玩過了遊戲之後小格格覺得，富甲天下2比較不適合死忠的大富翁迷來玩，因為遊戲中不會讓您有經營、賺錢、炒地皮等等的快感，它比較適合對三國系列情有獨鍾的玩家，或喜歡策略卻厭倦了打打殺殺的玩家來一親芳澤。

過關高手

玩家在剛開始遊戲時如果不知道怎麼樣比較好上手的話，可以從遊戲設定的四個等級中循序漸進的挑戰，在黃巾之亂、群雄割據、一統中原、富甲天下中，所給予玩家的基本條件都不一樣，玩家可先牛刀小試一番等到對遊戲的各項操作都熟悉之後，再來一場驚天動地的富甲天下之戰吧！除此之外在遊戲中將領的獲得是很重要的唷！如果您沒有派遣武將和士兵來留守城池的話可是很危險的唷！搞得不好收不到過路費還不打緊，恐怕連城池都沒了呢！而武將的出現有時候會依著遊戲的進行自己跑來投靠，也有的時候玩家可以出價買下，不管如何這筆錢可是不能省得唷！

- ●畫　面：B
- ●聲　效：C+
- ●操　作：B-
- ●耐玩度：B-
- ●娛樂性：B-

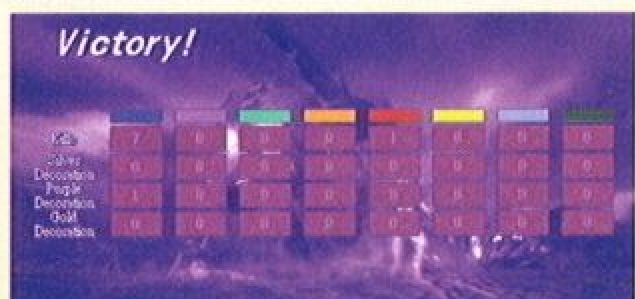
綜合評比：B-

本文作者／皮蛋妹

★設計公司：彩意國際
★國內代理：軟體世界
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟版/兩片裝
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX66以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡

即時戰略這類遊戲，隨著「紅色警戒」、「魔獸爭霸」而快速形成一股流行的潮流，只不過它在市場上維持的壽命，並不如DOOM LIKE那麼持久，或許受限於遊戲本身的複雜度與操控性，使得一般玩家缺乏嘗試的勇氣。但無論如何，即時戰略所帶來的遊戲樂趣，確實是相當過癮的，一場場無止盡的戰爭，隨時等待著玩家來挑戰。

這款「攻殼總司令」是由彩意國際所開發製作的，由於一開始便有進軍國際市場的計劃，因此玩家在一開始安裝遊戲的時候，便可直接選擇不同的語言版本（中文或英文）。難得國內廠商會製作此類作品，因此筆者便以中文版來爲各位繼續介紹。

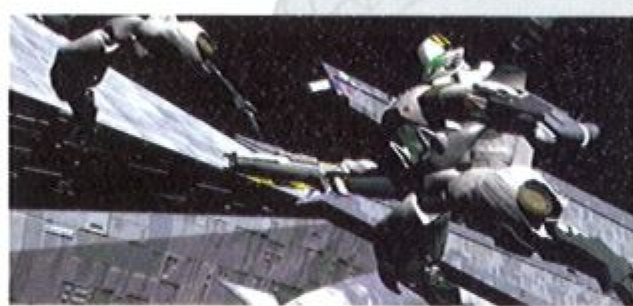


本遊戲是以機器人戰爭爲題材，故事基本上是地球聯軍與葛魯刮軍之間，爲了「生存」而展開激烈的對抗。玩家當然可自由選擇欲扮演的一方，另一方則由電腦來自行控制。在操作界面的設計上，與「魔獸爭霸」很類似，而遊戲行進流程的規劃，則與「紅色警戒」的感覺接近，對於老玩家來說，很快便能進入狀況。當然，「攻殼總司令」也添加了獨特的設計，例如不需爲開採資源傷腦筋、主角可佔領敵方機甲…等等，算是掌握了自己的風格。

在遊戲中的指令與屬性資料，皆以中文來顯示，而且語音也是以國語發音，這對於懼怕英文的玩家來說，是相當貼切的特色。只是筆者不明白，既然是中文版，爲何像積分板或少部份確認按鈕，還是以英文來表示？儘管這並不影響遊戲的進行，但總是讓人覺得親和力不夠。試想當國內代理廠商連安裝過程都中文化的同時（如：猴島小英雄III），本遊戲卻反而忽略了這些細節的處理。

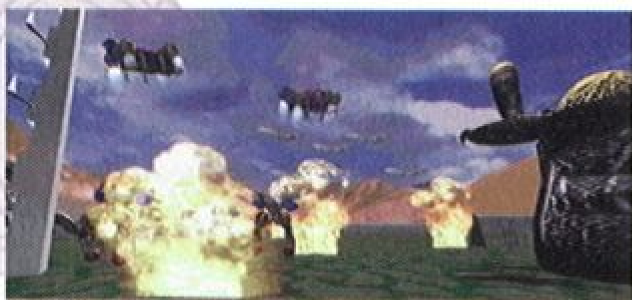
此外，未能善加發揮故事劇情的描述，是最爲可惜的地方。本遊戲在任務設計上，變化度算是相當豐富了，不會讓玩家玩個幾關就覺得單調，而失去挑戰的耐性，只是面對一場場戰爭的目的爲何？若是設計小組能將每關任務的特色與角色們串成一章一章互動的劇情發展，而不只是告訴玩家勝利與失敗的條件而已，相信會有更出色的評價。

在人工智慧方面，「攻殼總司令」注意到許多攻防上的處理，讓敵我角色不會盲目地執行任務，該逃的時候會自動退到安全的地點。但有時候，電腦控制的角色選擇攻擊目標的判斷，常讓筆者感到意外，明明可以先將身旁最近的建築物摧毀，然而一群機甲卻聚集在一旁發呆，還讓筆者有生產兵力的機會。



本遊戲商店的設計很有意思，隨著前一關戰鬥的表現成績，將會影響商店內傭兵對您的信任度，如果您表現的成績不錯，就可請到素質不錯的傭兵加入隊伍裡。對了！由於機甲是由人控制的，因此您可以隨時讓駕駛者離開機甲（或是機甲本身被敵方摧毀），然後爲他選擇新的機器人。不過要小心「人」是很脆弱的，不要沒事讓他們拋頭露面，敵人可不會手下留情的。

若從國際水準的角度來看「攻殼總司令」，筆者覺得遊戲中所有造型在「動態」製作上，應該要好好改善才行。爲何特別強調「動態」？因爲當造型在靜止情況下，看起來的感覺還蠻細緻的，可是當它們動起來的時候，卻顯得相當不順暢。這種情況特別是在機甲移動時最爲明顯，不知道是否因造型移動時的張數不夠？還是美術人員對於動作連貫的技巧經驗不足？由於玩家大部份時間是盯著畫面上移動的造型，因此相形之下，整款遊戲在視覺上所留下致命的敗筆，嚴重影響程式與音樂音效出色的表現，實在太讓人感到可惜！



從遊戲所附的教戰手冊（操作說明書），特別爲新手所準備的「教學課程」看來，彩意國際的用心是令人肯定的。雖然筆者拿到這款遊戲的時間稍晚了些，不過還是在此推薦給喜愛即時戰略的玩家們，「攻殼總司令」是値得花時間一玩的，讓我們一起期許國產遊戲，越來越有國際化的製作品質。

●過關高手●

如果您想獲得更多有關劇情的介紹，不妨到彩意國際的網站上（http://www.angelfish.com.tw）逛逛，同時記得將最新的1.05升級檔抓回來，此版修正了我方的武器威力以及將任務合理化的處理（不過遊戲難度還是太高了…）。

從第二任務開始，記得要儘可能主動往敵方陣營攻擊！否則當您才稍微加強基地的規模時，便會看見敵軍如蝗蟲般大舉入侵！！因為電腦方製造兵力的速度，總是比我方快許多，所以要盡快攔截對方的運輸機，減緩能源的供應速度。也同時切記將遊戲進行速度減慢，儘管您已經很熟悉操作界面，但還是奉勸您慢慢來…。

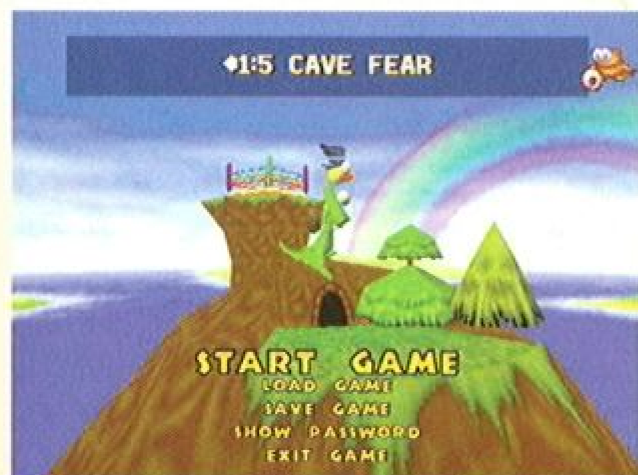
●劇情：C
●操作：B+
●畫面：B+
●聲效：A-
●耐玩度：B
●娛樂性：A

綜合評比：B+

本文作者／宋明義

★國外發行：FOX
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-133
★　記憶體：16MB
★支援音效：SB
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX

湯匙年三月，高波族國王正在河邊欣賞著夕陽，卻意外地拾獲了不知道從那邊飄流過來的小籃子，裡頭躺著的正是年幼的克拉鱷。在高波族族人的照顧之下，克拉鱷很快地長大成人，身軀也來得比高波人高大許多。



就在這個時候，惡名昭彰的丹提黑斯人來襲，不但破壞了王國原有的和平，並且把所有的高波族人全部抓走。克拉鱷在千鈞一髮之際逃過了此劫，但是他不能眼看著養育他的國王與族人陷入危險當中，於是在大鳥冰妮的協助之下，踏上了這場驚險刺激的冒險旅程。

在現今電玩科技的突飛猛進之下，遊樂器與個人電腦的距離可以說是越來越小了，更別說許多跨平台的作品陸續推出。在開放式架構的優勢之下，一些遊戲的作品表現不僅讓玩家刮目相看，特別是在3D加速卡的輔助之下，甚至其整體效果還超越遊樂器版本許多。從古墓奇兵，帝國黯影與恐龍獵人，到現在這款最新的超級克拉鱷，似乎再再證明了遊樂器之汲汲可危的地位。

超級克拉鱷這款相當典型的動作遊戲，乃是由Argonaut Software擔任製作工作，Fox Interactive公司所發行。對於許多玩家來說，初睹這款遊戲的畫面表現，很容易聯想到N64的超級瑪俐歐64，既使這兩款遊戲之進行方式並不太相同。

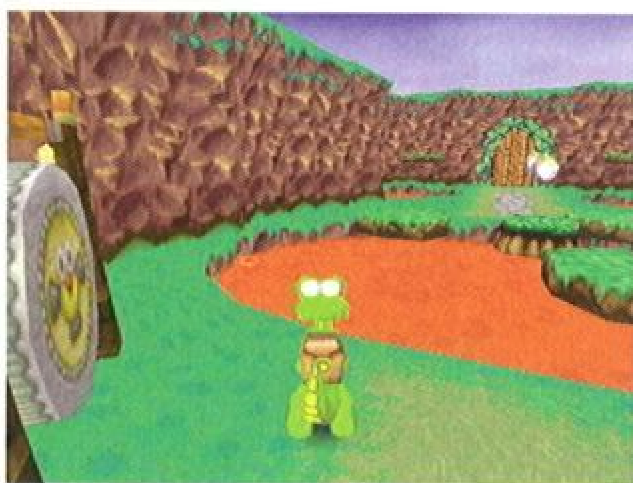
超級克拉鱷的所有遊戲關卡，完全建立在3D立體的世界當中，因此玩家可以在製作小組所精心架構出來的地形裡頭360度自由走動。在3D加速卡（特別是Voodoo晶片）的全力支援之下，遊戲當中的所有物件不但細緻到了極點，而且其顏色的處理豈是漂亮無比幾個字所可以完全形容之，Polygon貼圖之效果就更不用說了。如果要雞蛋裡挑骨頭的話，在若干遊戲背景貼圖的處理方面，仍然是避免不了會有顆粒狀的情況出現，可是就遊戲整體的表現來說，超級克拉鱷的成績真的是接近滿分的狀態。

另外一方面，超級克拉鱷的關卡架構表現實在是非常突出，整個遊戲世界彷彿活生生地

完整重現在玩家的眼前，隨著玩家操控著克拉鱷到處行走，也不禁會隨著克拉鱷而晃動。特別是在這款遊戲當中，有著許多架空在空中的踏板與地形，雖然看起來是相當地過癮，不過實際遊玩起來，卻又忍不住地體會到那種高空恐懼感，擔心一個不小心就會讓克拉鱷跌入深淵當中。

在遊戲的音樂表現方面，超級克拉鱷同樣會讓玩家留下深刻的印象，隨著遊戲關卡的不同，音樂時而輕鬆時而緊張，成功地營造出關卡應有的氣氛，也讓玩家的心情不禁隨之起伏不定。至於在遊戲的音效演出方面，超級克拉鱷一樣是表現得非常傑出，尤其是許多效果音效聽起來更是清脆無比，音質之好就更不用說了，爲同類遊戲作品當中難得一見的成功演出。

一款動作遊戲最重要的部分，恐怕就是其操作界面是否設計精良了，超級克拉鱷在這方面的成績依然是相當耀眼。遊戲主要是以鍵盤做爲其操作界面，雖然遊戲的功能按鍵略多了一些，不過只要玩家稍加練習與熟悉一番，在很短的時間之內很快就可以上手，再加上其操作界面本身的靈敏度調整得當，以往那種令人爲之氣結的窘況不再復現。筆者覺得比較可惜的一點是，超級克拉鱷並沒有特別支援Game Pad，除非玩家使用的是那種模擬鍵盤的Game Pad，否則遊戲只提供Game Pad跳躍與攻擊兩種按鈕。



超級克拉鱷的遊戲關卡設計，可以說是由易漸難，玩家不用擔心一開始就會面對相當誇張的挑戰。雖然如此，每個遊戲關卡裡頭卻隱藏著許多秘密在裡頭，除非玩家運氣與觀察力相當好，否則是很難達到物品100%搜集程度的。遊戲的過關條件其實很簡單，玩家只要想辦法帶領克拉鱷走到冰妮大鑼旁就行了，既使沒有拿到任何寶物或是救到高波人，不過這樣子玩起來的挑戰性不是太低了一些嗎？其實這正是超級克拉鱷這款遊戲最爲有趣的地方。

與遊樂器版本比較起來，個人電腦版本的超級克拉鱷可以說是青出於藍更勝於藍，特別是在支援Voodoo 3D加速卡的情況之下，整款遊戲幾乎挑不出任何的缺點。只要您喜歡玩3D動作遊戲，又嫌N64的遊戲軟體太少的話，那麼這款不會輸給超級瑪俐歐64效果的超級克拉鱷，絕對會是您絕不後悔的最佳選擇。您還沒有買Voodoo 3D加速卡嗎？趕快去搶一張回家吧！要不然您可是落伍了喔！

●過關高手●

超級克拉鱷的遊戲規則很簡單，除了帶領克拉鱷順利到達終點之外，遊戲的過程當中還可以搜集寶石。這些寶石的作用就跟音速小子裡頭一樣，乃是可以抵消一次敵人的攻擊，一碰到敵人之後寶石一樣會四散，所以玩家至少必須要擁有一顆以上的寶石，免得在緊要關頭遭遇不測。

在每個關卡當中，玩家還可以搜集五顆不同顏色的寶石，一旦完全搜集完畢，位於終點附近的寶石秘門就會自動打開，如此一來可以增加遊戲的完成程度。別忘了那些被木板封住的水井，使用跳躍攻擊的方式破壞它吧！更別忘了注意魔法拼圖碎片的存在。

●劇　情	B+
●操　作	A-
●畫　面	A+
●聲　效	A
●耐玩度	A
●娛樂性	A+

綜合評比：A

本文作者／JEFFRY

★設計公司：八爪魚工作室
★發行公司：梵太師
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486/DX66以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M、K
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P-166、32MB、DRAM/12x、CD-ROM/S3、 /AWE32

『水滸傳』是中國四大文學名著之一，其文學價值早有定論。理論上，吾人不能將之視爲『武俠小說』，否則就太對不起先人了。但是，爲了娛樂效果，在遊戲中滲入武俠的要素，這應該是能爲大多數玩家所樂見，並能欣然以對的。奇怪的是，在草民周遭的諸多高人前輩中，不乏誤將這款遊戲當成角色扮演的類型，大概是原著的性質，在該類型上有較大的揮灑空間，以致爲識者所『有志一同』吧？特此開宗明義予以澄清，以正視聽。

最近這一陣子，由於某有線電視臺正火熱播映同名的大型電視劇，於是，一股水滸熱也正如火如荼的展延開來。這款遊戲在這當口推出，可謂搭上順風船之便。更巧合的是，電視劇和電腦遊戲都同爲中國大陸所製，玩家正可領略一下『同文同種』的不同風格和樂趣，諒必不會讓玩家太失望才是。

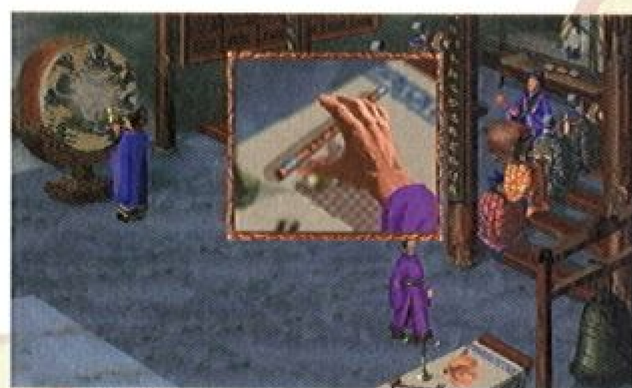
至於吾人耳熟能詳的三十六天罡、七十二地煞，這一百單八條好漢被逼上梁山水泊的事蹟，如何將之壓縮於區區一個遊戲中呢？這當然得去蕪存精，取其代表性的人物與故事情節爲主軸。於是乎，遊戲粗分爲六大章回，從洪信誤縱眾妖魔開始，另有林沖刺配滄州、魯達打死鎮關西而皈依五台山、晁蓋與吳用劫取梁中書的生辰綱、武松怒殺西門慶和潘金蓮、宋江弒妻題反詩等。拜原著之賜，遊戲情節十足豐富而緊湊。套句電視劇的廣告詞，這應該是高潮迭起、絕無冷場吧。

既然是遊戲，咱們就不必計較是否忠於原著了。事實上，草民滿欣賞遊戲中所加入的武俠要素，有了這些『加油添醋』的因子，遊戲才成其爲遊戲，儘管在情節上頗有顛覆的突兀感覺，但卻更能顯出冒險遊戲的內涵。以這樣的心態來玩這一款遊戲，玩家當更能樂在其中。操作介面的便利，很能吸引玩家青睞，雖然乍看之下似顯單薄，但事實上，區區幾個動畫游標，卻足夠玩家遊刃有餘了。這也正是冒險

遊戲的特色，沒有太多的操控需要說明，也沒有複雜的道具欄可供比對，難怪遊戲手冊只剩下薄薄的一『片』。

採640×80的畫面解析度，雖稱不上華麗，但大抵也能為玩家所接受。遊戲畫風頗具古典美感，呈現的是多樣性的面貌。兼且色調調配各如其份，很能夠適切表達不同場景的特異氣氛，這一點對遊戲整體成績的幫襯，委實功不可沒。若說有何微言，那大概就是遊戲的背景音樂和音效的失職了。音樂的表現，實在並未給草民留下太深刻的印象。回憶起來，似乎只記得…好像昏昏沈沈的，而且音量小得氣人。要是將音量調高，那麼，突如其來的音效則會嚇人一大跳。這個充份的不協調感感，『惹』得草民忍不住要扣它幾分。

大量的動畫是遊戲的一大特色。除了過場動畫之外，草民極為欣賞遊戲的另一開創性作法，即任何道具的取得、使用等，皆以小視窗動畫方式表現，其擬眞的效果，確實值得吾人讚許。由於過關的道具繁多，這類小動畫的量，自然也就極為可觀，就算是對玩家苦思過關之策的一種獎賞吧。說到過關，這款遊戲還眞有它一定『水平』的難度，除了由人物的對話中尋找線索以外，發揮聯想力和勇於嚐試，更是過關的必要人為條件。每當解開一道道的難題時，草民不由要誇獎企劃的用心與努力，它應該可以改變玩家對中文冒險遊戲的印象。基於『同為中文使用者』所自製的遊戲之因素，它確實值得玩家賞識。



話說雖是同為中文使用者，但畢竟簡繁不同。遊戲於改版時，並未做好把關的工作。也就是說，在改版過程中並未將所有的簡體字更改完全，所以遊戲進行中，偶有『長得不太一樣』的中文字會冒出來，這算是…非戰之罪吧？此外，草民覺得最大的敗筆在於，角色對話採取覆蓋的方式，而不是較為常見的重疊手法，導致一段對話的文字即可蓋掉一大半的遊戲畫面，這讓草民覺得有點『失禮』和不友善。同時，也容易引發識者質疑遊戲製作的能力，這可是大大的不妙了。

如前所述，由於加入了不少自創性的情節，因此，進行遊戲時不能墨守原著內容，而以純文學的思維來試圖闖關，那會失敗得鼻青臉腫的。比較適合的方式是，不彷以一種全新的思考模式來看待這款遊戲，隨著情節的發展尋找出路，做遊戲要您做的事，別自作聰明又把原著拉扯進來，這應該是最務實的玩法。中文冒險遊戲能有如此成績表現，確是玩家之福，吾人樂見能有更為完美的作品為繼。臨了，也讓時常『罵遊戲』的咱們，伸出熱情的雙手，狠狠地給它來一點掌聲吧！

如果玩家曾觀看電視上的水滸傳，您可以留意一下遊戲裡的人物面像（非對話肖像），是不是與劇中的角色有點神似呢？

過關高手

進行這款遊戲，您得有點耐性，不是遊戲會出什麼大亂子，而是過關解謎有時得經過一番摸索。或者百般嚐試而不得其法時，那就更需要耐性了。

雖然遊戲中絕大部分有作用的標的物，只要將滑鼠游標移近，大都可以轉換成眼睛的動態游標，但是也有例外的。惱人的正是有不少不太起眼的東西，儘管沒有切換成動態游標，唯通常正是解謎的關鍵所在。所以最好是在遇有瓶頸時，能耐住性子的逐一嚐試，往往能有會心的領悟。

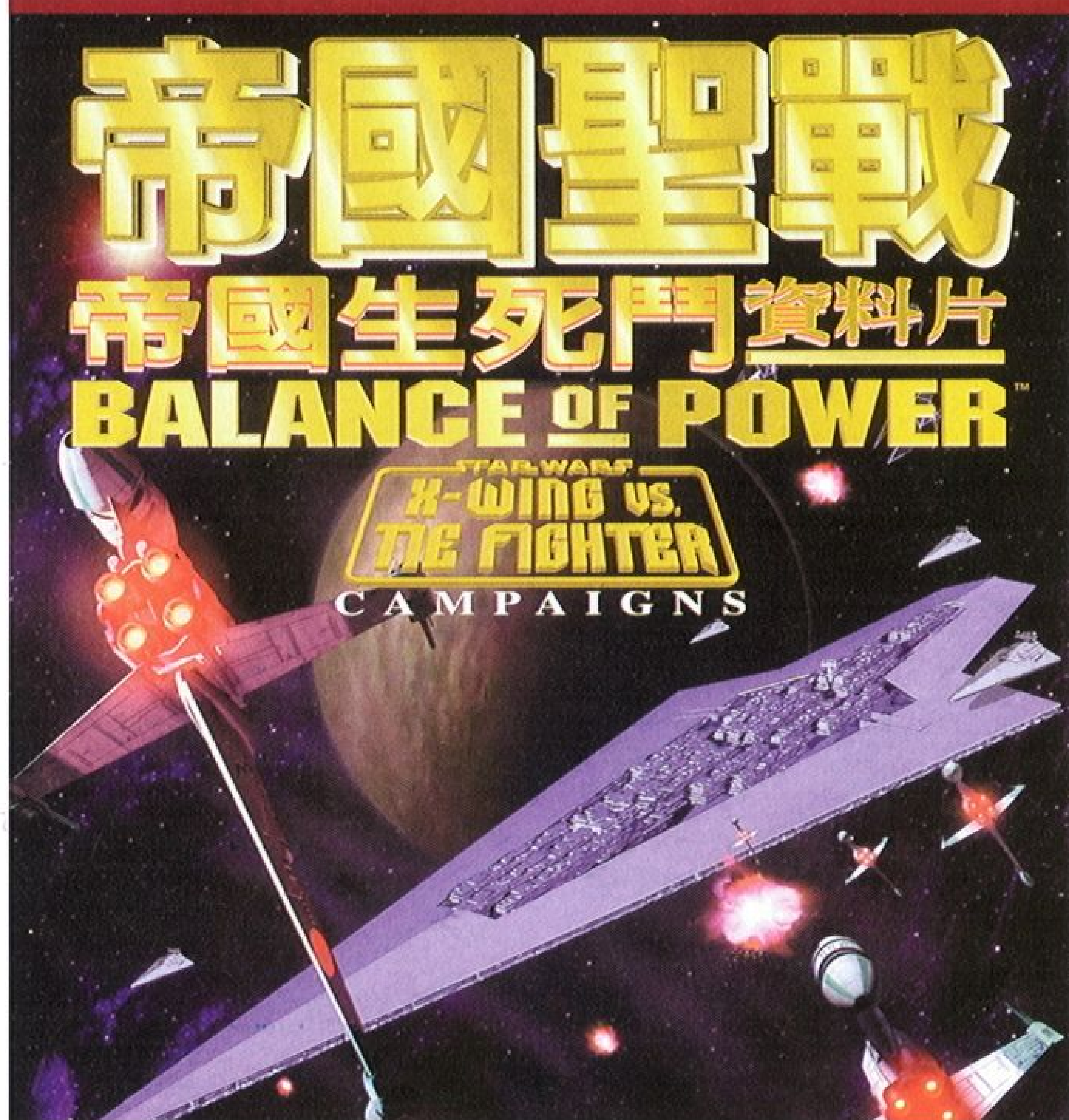
要是在純 DOS底下發生任何『靈異現象』的話，建議您回到Windows載入遊戲（不須再安裝）再叫出存檔試試，這可以解決很多科學無法解釋的現象…此外，遊戲終了前，別讓宋江走近碼頭，知道結束就好了。否則，您將會看到不該看到的事，那就傷感情了。

●劇情：A
●操作：A
●畫面：A
●聲效：B+
●耐玩度：A
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A

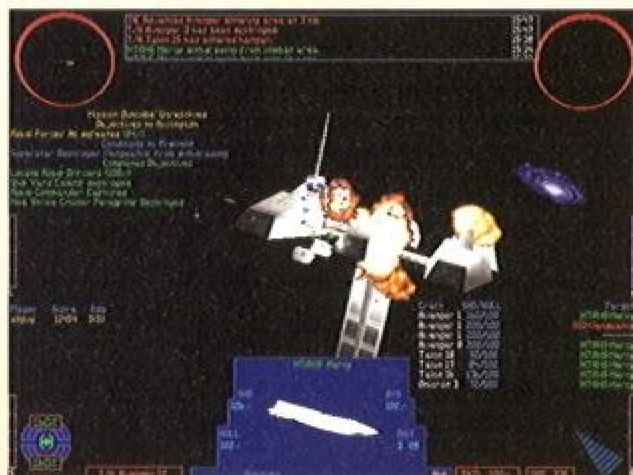
本文作者／ALEX

★國外發行：LUCAS Arts
★國內代理：松崗
★遊戲類型：飛行模擬
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、M、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：750元
★測試配備：P-200、64MB RAM、SB16、ET-6000



當黑暗與光明的戰爭再起－「帝國生死鬥」的第一片資料片「帝國聖戰」

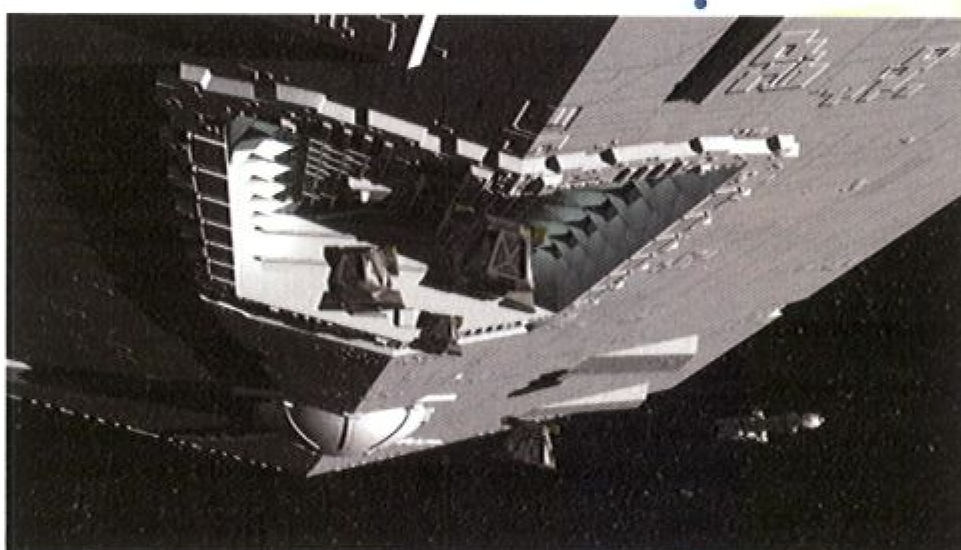
自從「帝國生死鬥」推出迄今也已過了半年了。許多此系列的忠實支持者們對於這個大作唯一的不滿，就是設計上完全以連線戰鬥爲主，缺乏固有「X戰機」和「鈦戰機」中那種連貫的劇情式單飛戰役任務，以及在過關之後令人期待不已的精彩電影場景。幸而善體民意的盧卡斯隨即宣佈將推出具傳統戰役模式的資料片，並在今年新年時推出這片「帝國聖戰」。雖然國內代理商松岡延至三月才推出此資料片，但眾多STAR WAR迷們總算能再次加入叛軍對帝國的壯大星戰史詩中，也足堪安慰了。



雖然大部份使用XVT的主程式，「帝國聖戰」仍用了將近一整片CD的容量，其中和XVT相同的背景音樂以及兩百多MB的過場電影場景佔了絕大多數。雖然如此，「帝國聖戰」會將XVT更新爲2.0版，加上對3dFX的支援（雖然感覺上差別不大？），並提供整整兩個完整的戰役模式－叛軍的「全面叛變」與帝國的「復仇行動」各十五個任務，以及8個新的combat任務、24個追加的melee任務等。當然了，已完成過的戰役任務會像以前一樣的出現在combat任務中，隨時讓您重溫舊夢。附帶一提的是所有的任務都可以多人連線進行，包含戰役模式！那些在XVT中嫌battle不夠過癮的戰狂們這回鐵定可以打個痛快了。

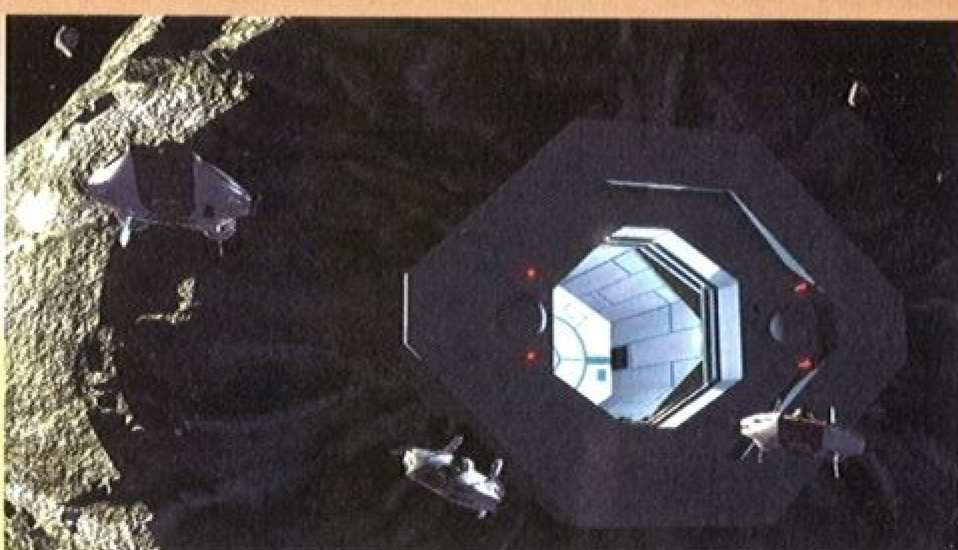
叛軍與帝國的戰役模式都是以Airem星區爲背景，話說帝國派出以超級滅星者戰艦「復仇」號爲首的特遣艦隊，追擊叛軍到這個星區中以圖將之徹底殲滅；叛軍則是以撤入Airem來換取時

間，並圖拉攏Airem人以建立新的船塢基地。叛軍的最終目標爲擊退帝國特遣艦隊並摧毀旗艦「復仇」號，帝國的目標則是擊退叛軍的反擊並摧毀他們辛苦建立的船塢基地。



玩者所扮演的主要是雙方的精銳飛行隊－叛軍的Rouge中隊與帝國的Avenger中隊，它們在大部份的任務中均擔任空優的角色。叛軍的重型突擊戰機B-Wing和具有護盾的鈦式攔截機（後期Avenger中隊則直接使用先進鈦戰機）是這回初次登場的新型兵器，超級滅星者、船塢、正規Mon Caramani巡洋艦和一些新型的船艦（如叛軍的重力井船艦）則是戰役中的要角。特別是全長八千公尺、護盾和船體強度之高堪稱要塞（光護盾強度就有一般滅星者的20倍厚）的超級滅星者，更是星際大戰們不可錯過的重頭戲。在combat中的打火雞任務末尾就可以看到這艘龐然巨物，各位叛軍的擁護者們可以試著打看看，想像當正式遇上它的時候該怎麼打，它可不是像電影中一般派架A-wing特攻就可以解決的了的…。

除此之外，秉持盧卡斯的一貫傳統，「帝國聖戰」的戰役任務難度仍然高。即使戰役模式特別提供了作弊程度的簡單等級（可自由選擇戰機和攜帶的飛彈類武器），仍得花點心思才能順利過關。在沒有錄影功能可供參考的情形下，玩者只能自己去注意哪些因素會影響任務成敗。這回提供的電腦自動駕駛地圖模式（Shift-M）是個不錯的改進，玩者可以以此方式進入地圖模式，讓電腦接管自己的戰機作戰，從而觀察戰場的大勢，甚至指揮自己的小隊攻擊特定目標。然而電腦AI極不可靠，它們只有空戰和自保能力還算不錯，由於不會分辨目標的重要性，因此即使你命令它們去攻擊一艘即將躍進逃走



的關鍵船隻，它們也可能因爲正和敵機纏鬥中而不理會你的命令，因此經常導致任務失敗，特別是某些要命的任務中經常會發生這種情形，畢竟還是有大腦的人類僚機要來的可靠。

就一片資料片而言，「帝國聖戰」可說已是完全補足了XVT原本的不足之處，筆者個人對它相當的滿意。而對於XVT這個已經發展成熟的星際大戰模擬程式來說，盧卡斯剩下的工作似乎就只剩下不斷的推出資料片來滿足那些狂熱的好戰份子。但筆者仍希望盧卡斯能在下一個資料片中強化地圖室的指揮功能，甚至允許在連線模式下由一名玩者擔任指揮官的角色，相信這會使得XVT的連線戰鬥將會更加有趣。

過關高手

基本上，敵方的特性和攻略法與原來的XVT並無二致，但由於「帝國聖戰」戰役任務的特意難化，任務目標通常不只一個，而是由一連串的階段目標構成，只要其中之一出槌便會導致任務失敗，因此在莫明其妙的收到任務失敗訊息後，一定要搞清楚到底是哪項任務目標沒有達成。此外，在「帝國聖戰」中Rouge中隊和Avenger中隊被設定成專擅空戰的AI類型，對於纏鬥和自保相當擅長，但在反艦攻擊和其他類型的任務時就非常白癡。因此在某些非空優的任務時，可以將您自己編到攻擊機隊，以最大的努力來完成攻擊任務，空戰掩護就全交給以上兩個中隊來執行，將可收到意想不到的效果。

- 劇　情：A
- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A
- 連線功能：A+

綜合評比：A

本文作者／YMJ

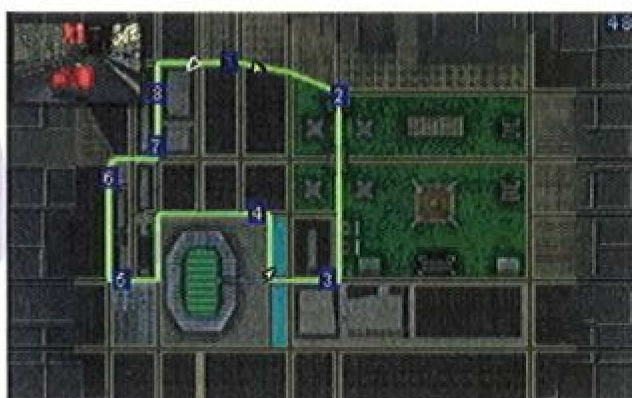
★國外發行：STAINLESS
★國內代理：協和國際
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS6.0
★適用機型：P-75
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

記得筆者第一次接觸PC GAME是在初中的時候，當時的電腦以APPLE II為主流，

筆者認為那個時候的電腦有夠爛，只能算是一台電視遊樂器罷了！接著進入PC的戰國時代，從8088一直到今天的P-II筆者可算是都接觸過，不過筆者感到十分抱歉的是電腦只算是筆者用來娛樂的工具，並無法成就什麼大事。直到它出現一〈DOOM毀滅戰士〉，不過今天筆者並不是要討論這類DOOM LIKE類型的遊戲，而是要討論一套同樣血腥的賽車遊戲－終結狂飆〈CARMAGEDDON〉。

〈終結狂飆〉可真是一套十分變態的賽車遊戲，如果各位玩家未成年的話筆者衷心建議請勿購買，因為這套遊戲是超限制級的。遊戲並沒有什麼故事內容，單純是賽車遊戲。

相信各位玩家光是看到這款遊戲的包裝不會產生購買的慾望，因為封面真是不怎麼討好人，就算在進入遊戲之後，各位依然可以常看見這個大頭封面。



話說回來遊戲支援DOS與WIN95兩種不同作業平台，而遊戲所要求的硬體配備基本上是P-75以上，8MB RAM（如果需要連線對戰功能必須有16MB RAM），而至少安裝20MB HD的容量，但是筆者還是建議各位玩家選擇200多MB的完全安裝，否則loading真的要等十分久。

〈終結狂飆〉提供三種不同的玩法，第一種是最無聊：就如一般普通賽車遊戲般沿著每個Check Point盡快跑完全程；第二種比較好玩：就是一面競賽一面把所有的敵人與對手盡數消滅；第三種更刺激：它綜合了前面兩種的玩法，而且各位也可以把路途上的行人通通輾斃。實在是十分變態的玩法，而且各位玩

家每輾過一個人就會得到獎金，實在眞是太誇張了。

遊戲的介面設計十分簡單，每位玩家幾乎不用花任何時間一看就會，唯獨在重新定義方向鍵時有些鍵不能使用。

〈終結狂飆〉其實遠在去年六月便在國外發行了，聽說有3Dfx的版本，而筆者手上的版本並沒有支援3Dfx，眞是有點可惜。遊戲有兩種解析度320×200的VGA模式和640×480的SVGA模式，如果以時下的標準來說的確有點偏低。不過醉翁之意不在此嘛！這個遊戲賣點大概應該在殺殺殺吧！哈哈…

另外遊戲只有五大場景，不過除了在跑道競賽外各位玩家也可以把賽車開進非賽道的路段四處去兜風，又或者去找尋獵物，每個場景可算是各具特色，場景中的人物種類也十分多。

在〈終結狂飆〉裡有一點

是筆者十分佩服的，就是它的AI（人工智慧），遊戲中把對手及敵人設計出一套有記憶性的復仇系統，它使得上回被各位玩家幹掉的敵人記得玩家，在下一回合賽事中它們會自動找上門報仇，眞是設想周到。

在每場賽事中勝利者可獲得一筆獎金，而這筆錢可供各位玩家添購及改裝賽車，好讓車子更具殺傷力，讓各位變態行爲發揮得淋漓盡致。看車子看裝備各位就知道是專爲破壞而設的，如果筆者記憶沒有錯的話各位玩家每輾過一位路人便可得到一百大元，一場比賽下來最多可以榨取血汗錢約五千元吧！（夠變態吧！）

在音效方面〈終結狂飆〉表現出不錯的效果，全場從頭到尾都有音效，種類包括了引擎聲、撞擊聲、慘叫聲等等，筆者相信各位玩家輾過每一個路人都會發現其哀號的聲音動人，慘叫悽厲，實在令人心裡毛毛的（特別在晚上），可見製作單位營造整個氣氛的心思。

遊戲在一開始時各位可選擇男駕駛員及女駕駛員，不過這對日後的賽事沒有太大的影響，只是男駕駛員車子威力較大，女駕駛員車子速度較快。其實在遊戲中每一個場景隱藏了不少秘密等待各位玩家去挖掘，而每場賽事中也至少有四十多種不同的物品可供

各位玩家去撿拾。

最後總括來說筆者認爲這個遊戲有點兒童不宜，因爲太過暴力變態了（英國電影檢查處曾拒絕原裝版本入口）。聽說此遊戲有三個版本，一個是英國版，一個是德國版，最後一個是世界版，以德國版本最殘忍，至於台灣所買到的是那一個版本就不知道了。所以筆者覺得各位玩家如果要玩這個遊戲，在殺得痛快之餘請各位保持一點人性吧！（遊戲設計的意識形態有點過火）這種PC遊戲代理公司應該加強強調此遊戲不適合十八歲以下兒童使用及購買，以免影響身心。

●過關高手●

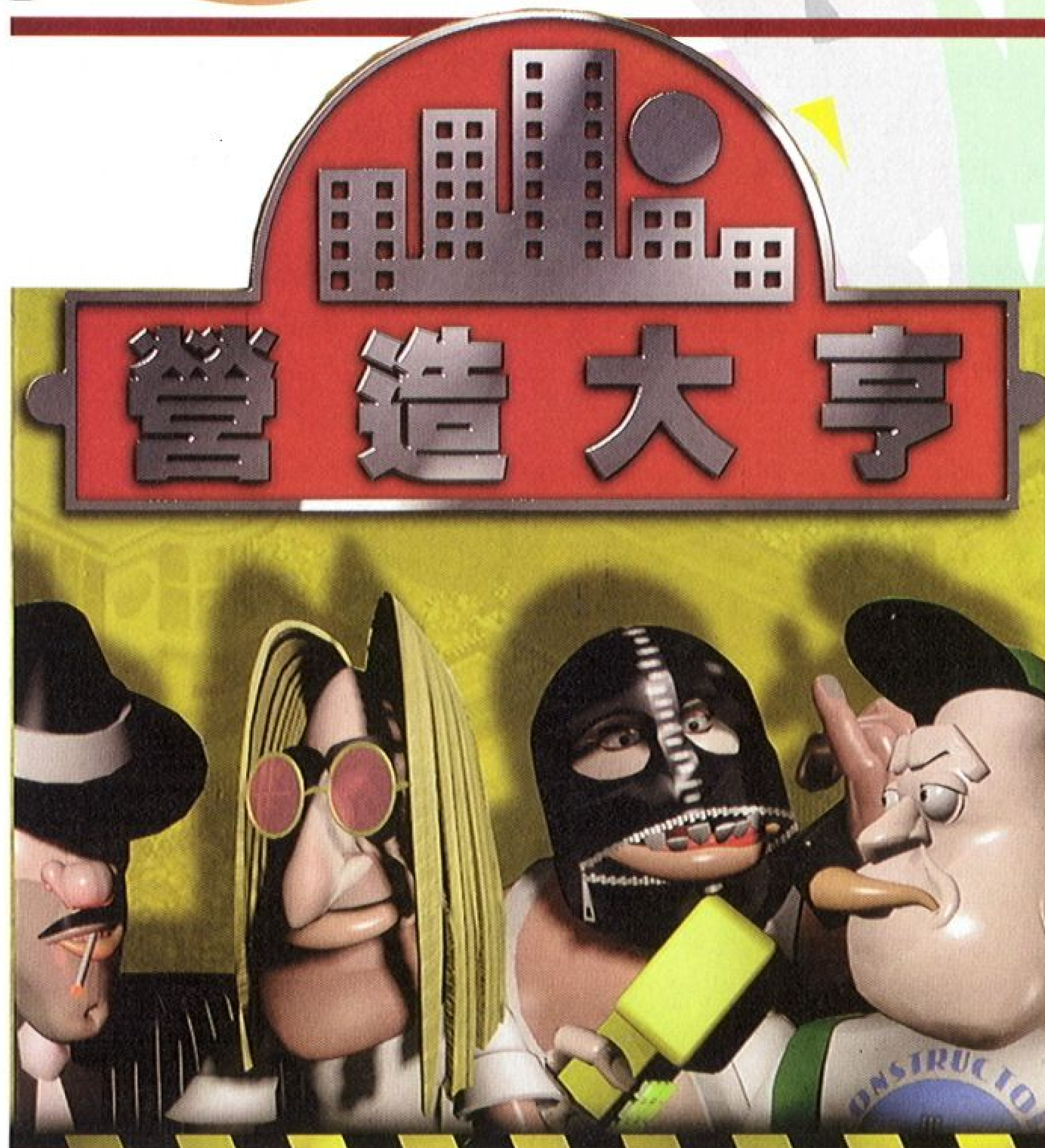
這類型的賽車遊戲沒有什麼秘招，如果各位不靠秘技要獲取好成績的話就是要多輾過一些人，多消滅一些敵人及多發現一些寶物。筆者也特別為各位找來一些秘技，方法如下：在選擇地圖車子和開始時快速輸入ENABLE，這樣各位便可得到所有賽車，賽道及秘技。在賽事開始可按下F4看是否有CHEAT MODE的字樣，有的話按F5：免費維修車子，F6：不死無敵，F7：增加30秒時間，F11：得到額外5000元，SHIFT 0：把計時器停頓，SHIFT 1：可增加潛水能力，SHIFT 2：增加時間。以上的七種秘技相信足以讓各位百戰百勝吧！GOOD LUCK！

●操作：B
●畫面：B+
●聲效：A
●娛樂性：B
●耐玩度：B
●連線功能：B

綜合評比：B

本文作者／朱紹組

★國外發行：ACCLAIM
★國內代理：富峰群
★遊戲類型：策略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS
★適用機型：PENTIUM以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



筆者認爲玩電腦遊戲最傷腦筋的事情便是要閱讀長篇大論的使用說明，以筆者的習慣一般都先將遊戲安裝後玩玩看再說，玩不起來再回頭看說明手冊，不知道您是否與筆者一樣呢？不過有兩類遊戲不管您有多厲害，有多資深，大概也避免不了要K手冊的命運，那就是模擬類與策略類兩大種。不知各位玩家是否有同感或是否同意，但對筆者而言事實大概如此。

〈營造大亨〉不折不扣就是一套如此的策略遊戲，我想各位玩家如果不看說明手冊大概玩不出什麼所以然來，但就算看了也不一定搞得懂，因爲筆者覺得這本說明手冊製作得太差了（也不知道是國外還是國內把它弄得這麼爛），眞是使人覺得有偷工減料的感覺，爲什麼？相信最主要原因是圖太少字太多，而且又沒有遊戲畫面的解說，人物及建築物要如何去進化…等等。當一堆字無法表達出意思的時候也許簡單的一張圖便可說明了一切，〈營造大亨〉裡的說明手冊厚厚的一本，看完它的感覺就像一本辭典，只作意義解析卻無使用之方法。

筆者在第一次進行遊戲時才剛蓋好一大遍房屋沒幾分鐘發生了一場爆炸整片移爲平地了。哈哈…眞夠慘！雖然是預期中發生但也太誇張了，對於剛接觸這類遊戲的朋友而言又怎麼能忍受這種失敗感呢！。基本上〈營造大亨〉這個遊戲是由一家英國公司System 3所製作，遊戲支援了DOS與WIN95兩種不同的版本，建議電腦基本配備爲P-60以上、16MB RAM、20MB HD。

遊戲在開始時玩家可選擇地圖、對手、難易度等。筆者建議初次進行遊戲的玩家第一次進行遊戲時不要設定有電腦對手，以及選擇EASY級來進行遊戲玩起來會比較輕鬆點。否則在內憂：房客，外患：對手的圍攻下很容易手忙腳亂而導致GAME　OVER了。

其實〈營造大亨〉在另一個層面上是一個即時性的策略遊戲，因爲在遊戲不斷的進行時會發生許多不能預期的事件，而這些事件可大可小，不小心處理就有可能提早結束遊戲。舉例來說玩家要有充分的資源及財力方可充分的建設（玩過〈模擬城市〉也該知道吧！），在遊戲開始時

各位所擁有的是最普遍的家庭及最普通的房屋，各位要不停的設法去提升人們的質素方可提高住屋者的水準（自然可加租了），那高品質的住屋方可建造。同時各位還要面對來自政府及居民的壓力，某些事情在限期內不能完成就會GAME OVER了。

雖然〈營造大亨〉稱為策略遊戲，它的畫面可真是一點也不馬虎，動畫的片頭，SVGA高解析度的畫面以及精緻的美工都能夠顯示出製作單位的用心。

〈營造大亨〉也提供了網路支援功能，可供四名玩家同時進行遊戲，並且允許在一個網路中同時有一個或以上的網路遊戲進行，假如各位玩家住在宿舍又或者透過學校網路來玩遊戲這將會為您帶來不少的方便（至少網路不必自己架）。

操作方面遊戲也為玩家們提供了最佳的選擇，在遊戲進行時大部份按鍵也都是被鎖死的，所以大家就只好用滑鼠囉！而所有的指令鍵也都化為圖形按鍵標示在畫面上了（可算十分方便），但是可惜通通都是英文的，再加上使用手冊…似乎在方便之餘又有點無奈了。

音樂在遊戲中可算是少之又少，筆者覺得應該算是沒有份量了。幸好全程均有超水準的語音及音效彌補了音樂部份的不足。

當各位熟識遊戲的操作及玩法後便可選擇跟電腦對戰了，因為這將會使得玩法有點變化，原先單人的玩法只是讓各位玩家經過不斷努力建造房屋收取租金，建立一個偉大的城市，但是如果多了對手的話各位還要兼顧破壞及消滅對手的任務，但是所使用的手段是比較特別的，除了正面的努力外各位可製造一些小偷流氓、鬼魂去騷擾及破壞對手

的陣地，不過儘管如此，遊戲最終的目標依然是以建造為目標，各位玩家真的要把家家戶戶弄得百分百滿意並不是一件容易的事情呢！

最後值得一提的是遊戲中提供可進化升等的部份只有五個等級，筆者認為少了一點，因為從木屋起再升五級也不是十分難的事情，雖然同時各位需要一併提升居民本身的水準，但是基本上各位也只是提供一些必需的設施後他們便會自動升級。看起來在想像力方面製作單位似乎欠缺了一些空間，我想有限的建設自然耐玩度也有限了。所以筆者認為遊戲要耐玩可蓋可升級的東東一定要多，不知各位是否同意。另外遊戲中的時間跑得有夠快，筆者覺得這個部份應該讓玩家可以調整才對，否則手腳慢一點就很容易遭殃了。

筆者認為假如各位玩家愛好策略遊戲這將會是一個不錯的選擇。無論畫面、音效也都在水準以上，操作也都蠻順手的，如果在使用手冊製作方面能夠多下一點功夫，相信應該會更理想。

過關高手

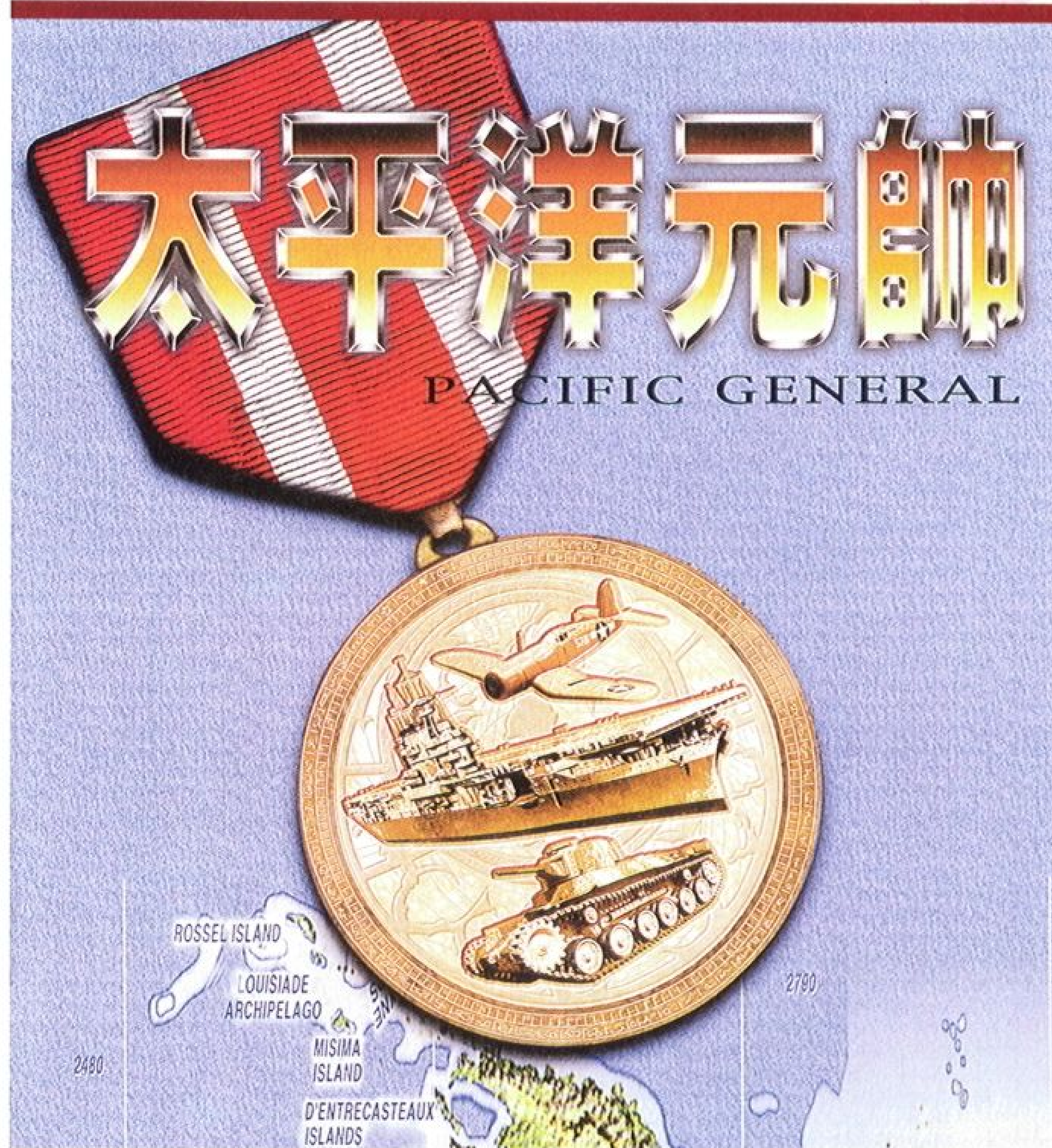
〈營造大亨〉這個遊戲基本上還是在操作方面要搞清楚，還有在建築物與居民之間的升級互動關係也是值得注意的。另外筆者找到一些秘技提供各位參考。在單人遊戲的設定視窗輸入下列密碼再按下「ENTER」，聽到「B」一聲表示成功了。在遊戲中按C啓動秘技，只要看到日期後面有一個"+"號表示秘技已啓動。秘技如下：1.worker 902：隨時購買工人2.gangster 822：工人變壞人3.tenants 127：可蓋任何一棟公寓4.lonans039：向銀行任意借錢5.estates 131：可任意買土地6.gadgets 337：可生產任何一種工具。相信有以上秘技就可以幫助各位百戰百勝了。

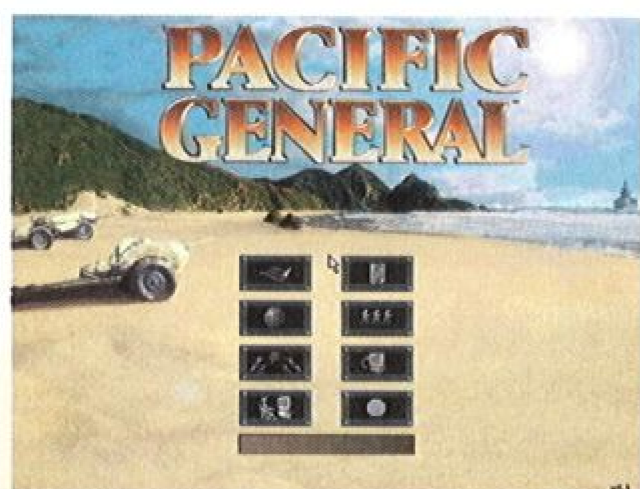
●劇　情	B
●操　作	B-
●畫　面	A
●聲　效	A
●耐玩度	C
●娛樂性	B
●連線功能	B

綜合評比：B

本文作者／朱紹組

★國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：SVGA
操作界面：K、M
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、Windows95 OSR2、20x CD-ROM、3DP-V3000顯示卡





1937年七月七日夜晚，北平附近一處名叫盧溝橋的地方，日本駐軍挑釁性演習後，強行向中國地方當局索要一名「失蹤」的士兵。當然，這只是一個藉口。於是，蓄謀已久的日軍藉機發難，向中國正式發起大規模的侵略。於是在第一次世界大戰後，規模最大的戰爭爆發了。

除了日本以外，很少看到國外發行有關二次大戰東方戰事的遊戲，大部份西方人的印象裡，對二次大戰的歐洲戰場總是比較耳熟能詳，而二戰的名將，除了麥克阿瑟外，也是以歐戰方面居多。所以玩家們很少會看到英文二戰戰略遊戲有關於亞洲部份的。「太平洋元帥」可以說是少見的一個戰略遊戲。（對筆者來說是僅見，有關二戰亞洲部份的戰略遊戲以日本的遊戲公司出最多了，如大戰略、紺碧之艦隊、提督之決斷等。）

筆者先來說明一下這遊戲的系統好了，「太平洋元帥」的系統是延用「盟軍統帥」的，不是「裝甲元帥II」，而國外的發行時間，「太平洋元帥」也要比「裝甲元帥II」來的早了許多，但是引進國內發行的時間卻相當接近，有時還會引起誤解。所以讀者們看到「太平洋元帥」和「裝甲元帥II」在聲光上怎麼會差那麼多就不要太訝異了，因爲「裝甲元帥II」才是眞正重心改寫的新遊戲系統。

遊戲進行中並沒有背景音樂，除了乒乒乓乓的音效以外，進行戰役的時候還眞的蠻安靜的，不過這類遊戲的背景音樂有很多時候聽到最後反而還覺得刺耳呢。像筆者最近借了台Suturn來玩「大戰略～千年帝國之興亡」，德國國歌雖然還蠻有氣氛的，不過聽多了有時候也有想要關掉音樂玩的衝動。這麼看來有沒有背景音樂對一個戰略遊戲來說倒也不是想像中的那麼重要就是了。

遊戲中玩家分別可以扮演日軍及美軍，遺憾的是沒有國軍，呵。有關中國戰場部份的，

事實上只有日軍的第一場戰役，其它的大都是美日之間的會戰海戰等，也有假想性的戰役。例如說：日本在中途島這歷史戰役勝利之後，取得壓倒性的優勢，甚至於登陸美國西海岸。或美國在沖繩島之役後，沒有眞正執行的「日本本土上陸作戰」等戰役通通都有。

戰役勝利除了遊戲所設定的佔領目標外，有時是以分數來判定的，如擊破的敵人數目及佔領城市都會累積分數，例如美軍的第一場戰役「中途島海戰」，筆者一開始就糊裡糊途的打了一場敗仗被踢回主選單。再玩一次才曉得要殲滅日本的大部份艦隊才行，而這場戰役勝負的判定，依靠的就是擊破敵人艦隊所累積下來的分數了。

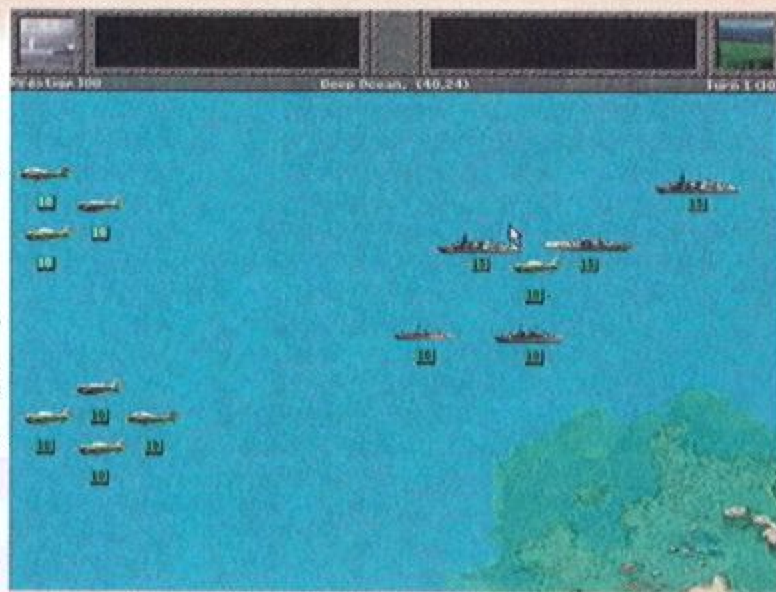
遊戲的難度還算好，雖然一開始有選項可以調整，但筆者玩下來卻不覺得有多大差別，可能是筆者比較愚魯吧。遊戲也有夜間回合的設定，但是依循的變化規則如多少回合白天才會輪到一回合夜晚，筆者玩到最後還是搞不太懂…

在劇情的分歧上，有時常只是同時間的兩場戰役而已，下一場又接回同一場戰役，比起其師法的「Advance大戰略」，在劇情的分歧上總是少了點想像力與變化，也許東方人的習性差不多吧，總喜歡天馬行空的想像，不似西方人那麼務實。

接下來說到武器的設定，日美雙方的武器設定都還算能接受，比較讓筆者狐疑的是，最有名的零式戰機的設定在當初一開戰時比被打得七零八落的美國海軍艦載機的F4F野貓式還差，實在是令人有些懷疑是不是因爲自尊心作崇的緣故。

另外海軍船艦的岸轟能力也設的稍高了點，攻擊力與距離都幾乎可以當成超長程加農砲來用了，似乎誇張了點。雖然海軍艦艇有設定所謂深海、淺海域的限制，但是可在近海行進的輕巡洋艦已經夠厲害了，而攻擊距離及威力更強更遠的戰艦即使是在比較遠深海，也還是可以發揮強大的威力，「太平洋元帥」雖說大部份戰役都有海戰，但是似乎也太誇張了。

單位的補給又分精英補給和一般補給，兩個都要花費威望值，但精英補給的花費高了很多很多，常常爲了節省威望值，而得斤斤計較補不補給咧！單位的



升級也很簡單，不過升級的花費跟買個新的單位差不多了，所以要升級某單位也要事先先考量好，免得重覆浪費威望值，到最後眞正有力的武器出來時，卻在著急沒有威望值可用了。

美日的武器強弱其實都差不多，海空軍彼此都有一拼之力，陸軍嘛，就忽略吧！雖然美軍的薛曼是比日軍的戰車都要來的強，但是玩過德軍的也知道，在豹式、虎式戰車的面前，薛曼戰車也只是形同玩具罷了。

「太平洋元帥」比較起同類型的日本遊戲來，不論是「紺碧之艦隊」或「提督之決斷」等系列，聲光、策略及遊戲性都還是差了一截，更遑論和「大戰略～千年帝國之興亡」相比了。自取消原本就很簡陋的戰鬥動畫以後，吸引玩家的因素就更少了。

這個遊戲適合的玩家階層要求眞的要高了點，如果你是酷愛戰略遊戲的玩家，或是對二次大戰太平洋戰場有濃厚興趣的玩家，那這個遊戲值得你的珍藏。

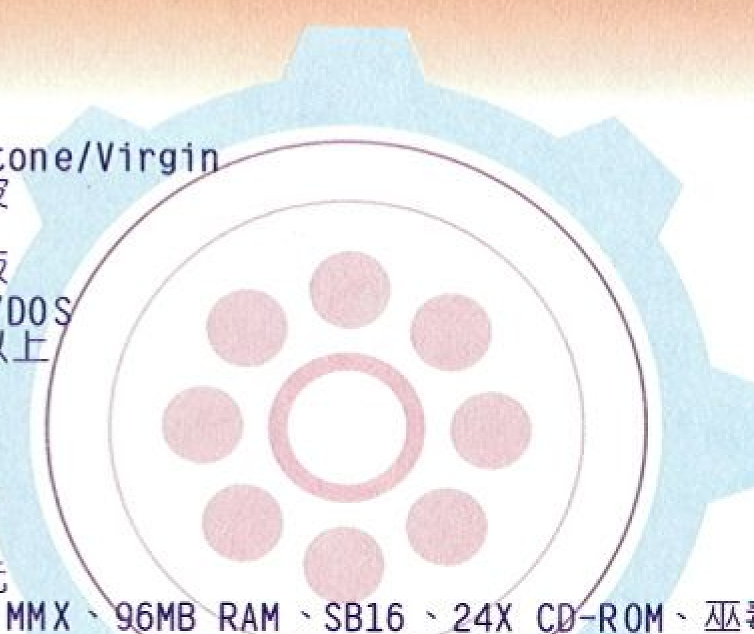
過關高手

「太平洋元帥」的AI還算不錯，但是運氣成份也相當高，擊傷、擊退或擊毀某單位往往用S/L大法是最好用的了。不過在戰役模式裡可以自由開關索敵模式則是這遊戲的“合法”漏洞，怕影響分數？先儲存在關閉索敵，看清楚敵人在那再載回來不就得了！如果只是玩單一戰場的話，索敵選項的開關自由倒無所謂，但是在進行一連串的戰役時，索敵、天氣等還可以自由開關的話，那等於是剝奪掉大部份的遊戲樂趣了。這方面，「大戰略～千年帝國之興亡」在戰役模式裡有關索敵與天候的影響都是不可以關閉的，相對的玩家在玩這樣的遊戲也就比較有挑戰性。

●劇　情：B+
●操　作：B−
●畫　面：C+
●聲　效：C+
●耐玩度：A−
●娛樂性：A−
●連線功能：B

綜合評比：B

本文作者／石志清



★設計公司：Milestone/Virgin
★國內代理：第三波
★遊戲類型：賽車
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS
★適用機型：P166以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡

對於喜愛賽車遊戲的人來說，「驚爆實感賽車」一定是讓您伸長拇指稱讚不已的好作品。是的，由Virgin發行的Screamer系列，無論是視覺或操控上，都讓人置身於大型機台般的水準，特別是Screamer 2後來針對3Dfx voodoo修訂的版本，其畫面效果更讓人目瞪口呆，除了遊戲難度還是偏高之外，實在沒有太多缺點好挑剔的。而現在，該設計公司再度推出了Speed Rally（國內譯名「驚爆實感越野賽車」，以下簡稱RA），當然要鄭重爲大家推薦囉！

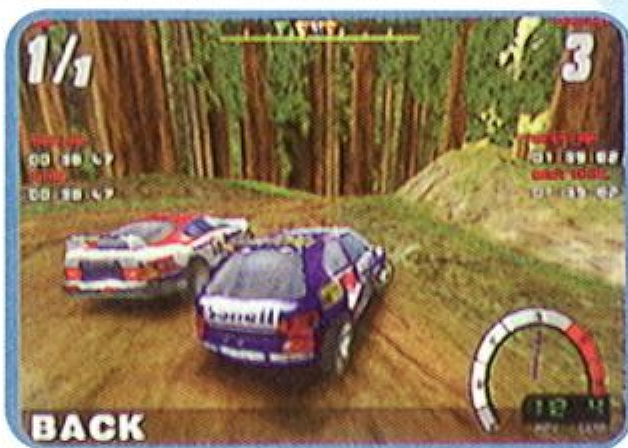
初次試玩一下「RA」時，除了背景與Screamer 2不同外，整體實在太相似了！彷彿「RA」就像是Screamer 2的資料片而已。然而經過實際比較下，筆者發覺「RA」其實在許多程式技術上，又比Screamer 2成熟許多（當然！電腦執行速度的要求，也相對提高了些）。首先就畫面來說，「RA」背景景物的複雜程度增加了，不過畫面流暢度並沒有因此而降低；操控更容易了！只要稍加練習，很快就能從甩尾滑行獲得成就感…等等。從這些進步的特點中，相信您絕對不會對「RA」感到失望的。

巫毒卡的出現，確實把PC Game快速導入全新的境界，用「脫胎換骨」來形容並不誇張。這次「RA」已經直接支援了巫毒卡，因此許多特效的運用上（半透明、霧化），自然是比Screamer 2更好，不過再與EA發行的Need for Speed II SE版比較時，「RA」的特效就還需加強些（筆者單純是指呈現出來的畫面效果，與遊戲本身的條件無關）。對了！在「RA」這張光碟中，也收錄了Screamer 2的3D更新程式，不過在使用時，別

忘了要將光碟片放入，只有硬碟資料的版本，是無法執行的喔！

看過Rally賽車實況過程的人，應該會留意到車子在行進時，大多是以甩尾滑行來對應賽道原本的特質。因此在操控上，您必須先熟練這種開車的技巧，不能期望車子能一直保持在安定的狀態下。如果您始終無法拿到好成績，建議您最好選擇「車後視野」的模式，此視角能看到較遠的背景，讓您提早做好轉彎的準備動作；選擇「車內視野」第一人稱的角度，所獲得的臨場感是最好的，不過比較起SEGA RALLY大型電玩版來說，本遊戲就很不容易控制甩尾之後的狀況。使用鍵盤控制，筆者覺得效果蠻好的；至於用賽車方向盤來玩，會不會更容易控制？恐怕答案是見仁見智了！總之，無論您選擇哪種控制方法，最好先熟記賽道路線，否則一路碰撞到終點，還是拿不到好成績的。

說到比賽的路線，「RA」這次挑選的地點包括了：中國、加拿大、義大利、亞利桑那州、瑞典及英國的威爾斯，此外還設計了一條加分賽道，不過玩家一開始照往例只能選擇前四條路線，其他路線必須參加冠軍賽才能夠陸續開啓。四個等級的冠軍賽程，電腦選手會隨之調整能力值，也就是說，當您順利進入第四級比賽時，會發覺一個小小的失誤，便可能將冠軍寶座拱手讓人了！關於路線的變化上，倒是令筆者略感失望…原先蠻期待這次會經常出現分叉路線的設計，結果卻只有一條賽道有這樣的設計，或許過於複雜的路線會影響遊戲流暢的效果吧？



如果您有嘗試網路連線的機會，絕對要試試「RA」！保證您會發覺意想不到的樂趣。本遊戲在此部份的設定蠻單純的，很容易就能連結成功，爲增添比賽的刺激度，遊戲會自動塡補電腦選手，因此只要您的硬體配備跑起來還算流暢，不妨找機會試試看。至於利用數據機連線時的表現情況，很抱歉沒有機會測試，因此無法進一步說明。

整體來說，「RA」算是將Screamer系列推上最高峰，特別是在使用巫毒卡的環境下。但是

在音樂音效的支援上，使用相容的聲霸卡（或者您根本不清楚自己用的是什麼卡？）或許會遭遇到不相容的情況，這是由於本遊戲並不是使用Windows 95的環境，所以在偵測硬體配備時，很容易發生誤判的現象。最後，本遊戲的難度略嫌高了些，不知是否會嚇跑一些玩家？呃…如果您實在沒耐心接受那一場一場的測驗，就試試下面的密技吧！在進入主選單的畫面中（簽名之後的畫面），輸入CARBO可駕駛所有的賽車；輸入TRAMO可直接選擇所有的賽道；輸入LEALL則可參加所有等級的賽程。當然囉！光靠這些密技還是解決不了操控的技巧，還是得多多練習，才能拿到最後的勝利。

●過關高手●

如果您是第一次接觸Rally這種賽車遊戲，剛開始一定會很不習慣它的操控方式。您可以試著選擇「Time Attack」模式中的FREE RUN，好好練習一下過彎的技巧。請記住一點！您所行走的地形並非平坦的道路，當車子因碰撞凸面彈起時，不要繼續按著油門不放，那很容易造成車子在著地後失去平衡，產生您意想不到的後果。

儘管當您遇到彎道之前，遊戲會告知您該準備轉彎的提示，不過您很快會發覺過度依賴提示是不夠的，因為事實上很多彎道並不會出現提示，所以唯一只有熟記路線，才能夠獲得理想的成績。

●操　作：A

●畫　面：A+

●聲　效：B

●耐玩度：A+

●娛樂性：A+

綜合評比：A+

本文作者／宋明義

★國外發行：ACCOLADE
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：J、K、GP
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P-120、32MB RAM、24X CD-ROM、ESS音效卡、啓亨S3顯示卡(2MB)

玩過ACCOLADE的「瘋狂大車拼」嗎？還記得那些上天下海無所不能的四輪傳動越野車嗎？那四部名震中外的超級越野車－悍馬、路寶防禦者90、雪佛蘭K-1500 Z-71和吉普藍哥，可都是系出名門的啊！「瘋狂大車拼4」怎麼可能摒棄這個光榮傳統？不過這次開的不再是越野車，而是身價更高的名貴跑車，從1966年的Shelby Cobra到1969年雪弗蘭Camaro，然後有1971年克萊斯勒的Hemi Cuda；1994年的Jaguar捷豹當然不可少，1998年的道奇Viper和英國名廠TVR的Cerbera更是超級跑車中的極品。

其實標榜使用眞實名車不是「瘋狂大車拼4」的專利，EA的「NEED FOR SPEED」早就如此，而「瘋狂大車拼4」乍看之下也確實有幾分「NEED FOR SPEED」的影子。筆者無意讓兩者在文中一較高下，但第一印象確實如此。

駕馭名車在世界各國奔馳，相信是所有賽車愛好者夢寐以求的事，「瘋狂大車拼4」就帶領著玩者在六個國家的十二條道路上狂飆，這可不是一般的賽車場，全都是世界有名的風景區或是城市街道，像是美國舊金山的金門大橋、瑞士伯恩的阿爾卑斯山雪嶺風光、英格蘭奇士維鎮的大湖美景、德國慕尼黑的高速公路和美國華盛頓特區的林蔭大道等。基本上遊戲仍然是有越野賽的味道，只不過開的是跑車而已。

「瘋狂大車拼4」的美工們果眞有兩下子，遊戲裡的各國風景都很夠水準，在高解析度的畫面下確實山明水秀、風光明媚，光影效果尤其做得逼眞，像是林蔭大道裡的樹影，隧道裡的燈光等都讓人恍如置身其中；下雨和飄雪的效果也相當具有說服力。唯一讓筆者覺得遺憾的是，這次的賽道每一條都只有單一的方向，沒有任何的捷徑或是叉路可以選擇；在城市的街道裡有許多的十字路口，也有不少的車子會

橫向經過形成障礙，但玩者硬是不能把車子左轉或右轉彎進橫向的道路，這似乎比起上一代還不如。筆者認爲可能的原因是由於每一條賽道都很長，至少需時四分鐘才能賽完全，沿途的風景已經夠讓玩者目不暇給了，還找甚麼捷徑？

說到障礙，不得不讓人對「瘋狂大車拼4」肅然起敬，由於遊戲是在各種風景區或是城市街道上進行，（比賽竟然沒有把道路封閉，難道沒向有關單位申請？）因此在路上往來的車輛非常的多，當你駕著愛車，以時速150公里以上的速度狂飆時，要超越前面慢得像蝸牛的車子，或是閃避對向迎面而來的車子，都不是一件容易的事，被撞得「人仰車翻」絕對不是新聞。更妙的是，沿途都會有警車隨侍在側，當它發現你禁不起誘惑而超速時，就會加足馬力追過你，並把你攔下來，你必須把車子完全停下來才能再出發。所以在遊戲裡要贏得比賽可眞不如想像中簡單。

遊戲裡提供了十部名車供玩者選擇，每部車子的引擎大小、馬力、扭力、加速性能和極速都有所差異，玩者可以在遊戲裡明顯感受到這些不同，譬如說你選的是Jaguar，起步會稍晚，但卻可以輕易的追上；假如你開的是Shelby Cobra，起步時就會搶在前頭。不過筆者沒有這種福氣開這些百萬名車，所以遊戲裡的表現和眞實的情況無從比較。筆者眞的很好奇，不曉得程式設計師們是否有機會坐上這些名種跑車，要不然如何在遊戲裡模擬眞實狀況？眞希望筆者也能坐坐看。

和一般賽車遊戲大同小異，遊戲裡有六種不同的比賽模式，其中有一種比較具創意，稱爲操控比賽（Drag Race），比賽目的是要考驗玩者操控與換檔技巧，因此只能選擇手排檔的車子。比賽在一條長約四分之一哩的賽道上進行，大約十秒鐘就會賽完。電腦會控制另外一部車子和你一起競速，誰先到達終點就

獲勝。別小看這短短十秒鐘，筆者反覆練習也沒能打敗電腦，就算開的是比較快的車子也一樣。

上一代最爲人詬病的是說明書上語焉不詳，許多該寫的都沒有寫，連遊戲裡的熱鍵都沒有告知玩者。「瘋狂大車拼4」的說明書總算有模有樣，雖然只是剛好放進CD盒子尺寸的小小一本，但資料都很完備，而且很貼心的製作了一個車輛規格表，十輛跑車的性能可以一目了然。CD的封底更特別做了一張熱鍵表，對玩者而言當然更方便了。說明書裡提到有一個雙人競賽的選項，但很奇怪，遊戲的選單上卻沒有出現，可能是製作小組最初的想法後來更改了，但說明書卻忘了更正過來。

CD音源的配樂頗得筆者歡心，立體聲的效果也夠水準，音效部份則普普通通，剎車聲倒是蠻刺耳的。在筆者心目中，這套賽車遊戲的評價是中上，喜歡賽車遊戲的玩者絕對值得一玩。

●過關高手●

儘量不要撞到任何障礙物，因為太容易翻車了，翻車可是會浪費很多時間的，情願開得慢一點，也要躲過所有的障礙，根據筆者的經驗，不撞到任何障礙物至少可以得個第三名，因為電腦操控的車子多數會出點意外。

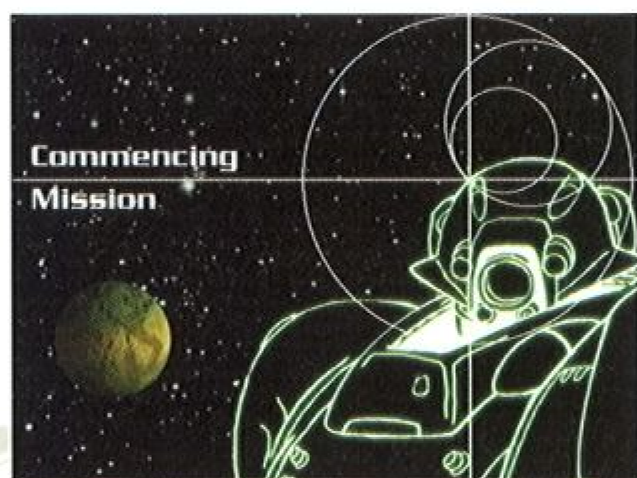
另外一個贏得比賽的方式就是製造意外，當然是讓電腦的車子出意外，這可要多點練習才行，試著追上電腦的車子後，從旁邊給它輕輕的碰一下…。

●操　作	A
畫　面	B+
聲　效	B+
耐玩度	A-
娛樂性	B+
連線功能	B+
綜合評比	**B+**

本文作者／小天

★國外發行：ACTIVISION
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、J、GP
★密碼保護：無
★遊戲售價：1250元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

玩PC遊戲應該是一件又快樂又容易的事情，但這種講法其實不一定完全是對的，爲什麼呢？相信各位玩家應該也玩過不少類型的PC遊戲，您們認爲那一種最難或玩起來最痛苦呢？就筆者而言，認爲模擬飛行類最難玩，主要的理由是太繁複了，光是記那些指令就有夠慘了，更不要說用來操作了。



《機甲奇兵》就是這類型的PC遊戲了，雖然不是開飛機，但開機械人也好不到那裡去，那種感覺可以說與開飛機有異曲同工之效果。話又說回來，其實如果可以發明一些更方便更容易使用的控制系統來進行這類模擬遊戲的話，相信這類遊戲的趣味一定會大增。看看那些商人拼命在發展那些搖桿就知道了。假如眞的有那類控制系統的話相信各位玩家一定不會省下這筆費用吧！不是嗎？

各位聽到〈機甲奇兵〉這個名字是不是覺得有點耳熟呢？不錯，有一套類似的遊戲叫〈機甲神兵〉，而且它已發展到第三代了，而今天所討論的〈機甲奇兵〉算是首次登場，所以儘管兩個遊戲玩法類似但它們卻是不同系列的產品，而且原文名字也差

蠻多的。另外據筆者了解儘管兩個遊戲屬於兩家不同的公司，但它們原先好像都同屬於ACTIVISION公司旗下製作的，只是其中有人跳槽自立門戶了。

〈機甲奇兵〉遊戲的故事內容筆者不再多提（太老套）。基本上遊戲中提供了兩種不同的玩法，第一種是具內容的故事模式，而第二種是不具劇情的單一任務模式。當然不管您選那一種模式進行遊戲，目的都在消滅敵人完成上級下達的任務，差別也許只在於任務的連續性。

原先筆者以為遊戲的控制系統不會太困難，結果可真的是正好相反，實在太複雜了。機械人的頭部景觀，上半身的轉動，下半身的移動均有獨立的控制鍵，相信各位玩起來就知道什麼叫手忙腳亂了。前些日子有套叫〈電腦戰機〉的遊戲，它的操作介面是筆者最欣賞的（那支雙手型搖桿），如果能應用到這類遊戲的話效果一定更理想。

〈機甲奇兵〉總共有兩片光碟，第一片大概是遊戲的主程式，第二片大概是任務資料片吧！在遊戲進行時各位玩家也不一定局限駕駛機械人，不同的中隊戰車與戰機也都可供各位選擇，北軍與南軍均有許多其專屬的部隊，各部隊又有其特有的機甲與武器，光是這部份就非閱讀使用手冊不可了。

遊戲支援了3Dfx卡，效果也不必筆者多說也知道畫面非常正點，而解析度也達SVGA以上的水準，筆者用P-200 MMX 640×480的解析度遊戲進行相當流暢，只可惜畫面呈現的景觀略為灰暗。機甲在高速移動時畫面之解像力可算相當平順，這大概要歸功於MMX與3Dfx卡的功勞吧！

操作介面除了筆者之前所提及的太複雜之外，一些其他的輔助介面也設計得十分體貼玩家，雷達、通訊視窗、地圖、高空圖…等等應有盡有。另外〈機甲奇兵〉中的音樂也蠻少的，大部份都是以音效為主而且主要是炮聲佔大部份。

遊戲同時也支援了多人對戰的功能，各位玩家可利用數據機、區域網路，網際網路等來連線對戰。另外腳踏板與飛行搖桿也都是遊戲可支援的輔助配備。在遊戲進行時各位玩家必須透過技巧不斷的在戰鬥中獲勝，才可加官晉爵，號召及領導更多的戰友與您並肩作戰。這類的任務目的與模擬戰機類十分類似，但控制難度卻比開飛機提高了不少，當然耐玩程度也自然會大大增加啦！

〈機甲奇兵〉在聲光效果，都算是水準以上之作，唯獨控制介面方面是一大考驗，如果各位是這類遊戲的高手，又或者玩累了飛行類的想試一下這種類型的遊戲時，相信它將會是一套值得您去選擇的遊戲（不過一定要多花一點耐心去K一下手冊）。

過關高手

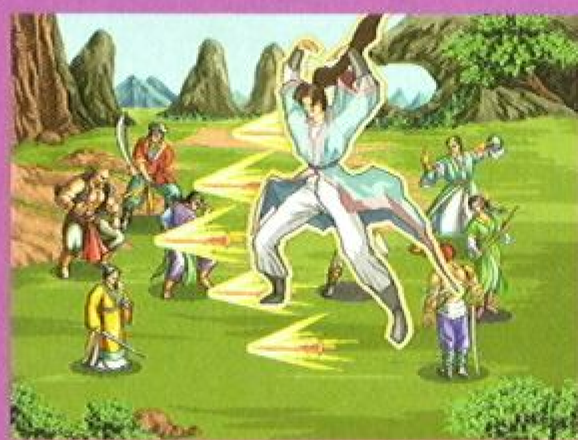
一直到現在截稿為止，筆者都未曾找到有任何密技，所以各位玩家只好忍耐一下，靠點真材實料吧！如果要百戰百勝的話，筆者認為有些地方一定要熟識，首先便是控制系統。機械人在行駛時有一個缺點，就是受到攻擊時很容易跌倒，跌在地上的時候真是很容易致命（因為對手會趁機狂攻），建議各位一定要練習懂得如何在移動中攻擊，特別是橫向水平移動的攻擊方式。另外挑選適合的武器系統也是十分重要的，因為各位所能攜帶的武器是有限的，而每場戰役中的地形各有特色，如果各位挑出合適的武器必定可事半功倍。裝甲的強度也是十分重要的，在畫面的右上方會顯示裝甲的狀況，各位要隨時注意，在某些系統一旦毀壞就形同該回合GAME OVER了，所以必須小心注意。

●劇情：B+
●操作：B
●畫面：A
●聲效：A
●娛樂性：A
●耐玩度：A
●連線功能：A

綜合評比：B+

本文作者／朱紹組

遊戲私房話



邪神

●小凡

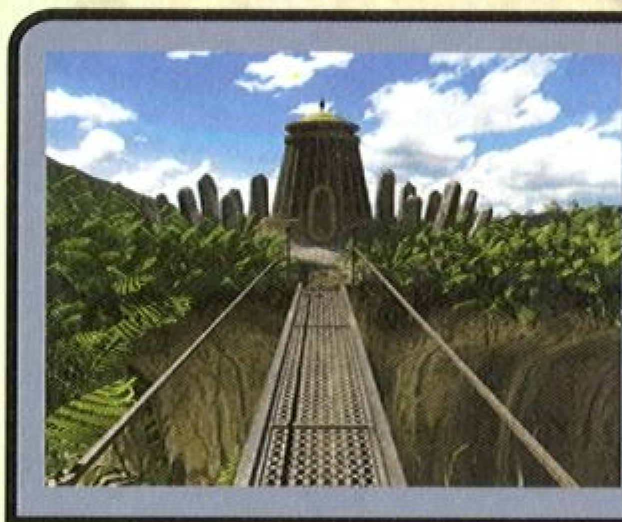
在現在遊戲市場上，RPG遊戲如雨後春筍般的林立，邪神這款遊戲，以震憾人心的名稱及扣人心弦的劇情，深深吸引了我，一直非常注意它的發片時間，對它非常的期待；在出片的那一天，便迫不及待的以十萬火急的速度去買下它來，想好好的玩它一番。

好不容易等到了發片日，興高采烈的買下這款遊戲，回家後滿懷期待的打開包裝一看，天啊！使用手冊竟然是黑白的（連封面也是黑白的唷），看起來並不是很精美（老實說是有點…）；在這講求包裝，要求印刷精美、品質優良的市場來說，這樣的手冊可說是難得一見。不過你可別小看這本使用手冊，在遊戲時，這本手冊可會幫你很大的忙。

當然，很少有完美無缺的遊戲。在開始玩這款遊戲後，發覺這款遊戲的畫面比起其它現在熱門的RPG遊戲的畫面來說，顯得遜色許多；而且戰鬥畫面（無論是普通攻擊或是招式攻擊）也只能說是平平而己（個人感覺）。另外，大概也是一般RPG遊戲手冊共同的通病，那就是手冊並沒有很完整，有lose掉一些資料；說到這我就想到一件可惡的事；這款遊戲中我方所有人物的左手都無法裝備物品，而手冊竟然寫的很高興（這也是我認為這款遊戲中最大的問題所在）；自己也一度懷疑是不是自己的電腦執行程式時發生了問題。

不可否認的，邪神這款遊戲也有許多可取之處；像是遊戲時，可愛的人物造型、幽默的對話及爆笑的遊戲畫面讓人看了會不禁莞爾一笑；而戰鬥失敗時的畫面竟然是Q版的卡通畫面，在RPG遊戲中，這可算是很少見的；而且在藥草店或武器屋選購時，是全畫面顯示，並把使用的功能顯示於畫面下方；對於玩家有很大的幫助節省了許多的麻煩。

不過邪神這款遊戲，最大的優點，我想應該是非常容易上手（眞的很容易；相信我，別懷疑）；沒有惱人的迷宮，讓人玩得一臉迷惘，非得靠攻略才能過關；也沒有一些強迫性的練功，使人玩到肝火上升；耐玩度高、劇情豐富、難易適中，這些也是這款遊戲的特色；最重要的是沒有惱人的大臭蟲（不過卻有一些小臭蟲，但不至於讓人抓狂），玩家大可放心；而玩家也能在很多方面，如遊戲開頭動畫場景、遊戲音效、及CD音樂等方面看出製作者的用心。大體來說，邪神這款遊戲並沒有太大的缺點，且很值得推薦；尤其是剛踏入多采多姿的RPG遊戲世界的新手們（如果對遊戲畫面要求不是很高的話），能讓你們享受RPG遊戲的樂趣喔。



迷霧之島II

●小猴子

大約早在一年之前，筆者就在雜誌上看到《迷霧之島II》推出的消息，沒想到這一等待就是一個寒暑。但筆者深信慢工出細活，現在出現在筆者眼前的《迷霧之島II》果然不負筆者的期望。

據聞這一套遊戲的第一代，是由一對兄弟在家中的車庫製作出來的，所用的電腦比起現在玩家的設備算是相當簡陋，但後來這套遊戲廣受歡迎，長時間佔居國外遊戲排行榜的榜首，連遊戲的創作者都覺得驚訝。這證明這套遊戲的耐玩度很高，値得玩家細細品味。另外値得一提的是，據統計這套遊戲的玩家以女性居多；長久以來遊戲的製作始終很難討好女性的市場，筆者認爲這套遊戲可以作爲遊戲製作的參考與借鏡。

曾幾何時，這套遊戲以十幾部SGI這種工作站級的電腦與多得嚇人的記憶體進進行繪圖，這些好萊塢用來製作電影特效的軟硬體，果然作出令人嘆爲觀止的效果，讓筆者在玩這套遊戲的時候每每產生錯覺，還以爲這是製作者到某地方拍攝的照片。

遊戲劇情的安排也是很特別的。以往的冒險遊戲總是容易讓人卡住，如果解不出謎題只好投降，讓人感到非常憾恨，不由自主地咒罵謎題出得太難。而《迷霧之島II》的據情安排則是採取另一種較具親和力的方式，它讓玩家先到處逛到處欣賞風景，然後玩家可以自然的溶入謎題之中，連筆者這種不玩冒險遊戲、懶得解謎題的人也能樂在其中。

對於我們大多數住在都市的人而言，內心都會有一種親近大自然的強烈渴望，而《迷霧之島II》正可彌補我們的需要。試問有多少人在這一生中，有機會到一群神秘的孤島上探險，享受碧海藍天，虫鳴鳥叫，每一個轉角都充滿了期待？這不正是所有玩家的夢想嗎？

你在意一套遊戲使用的科技還是它的內容呢？《迷霧之島II》所使用的並非時下最尖端的程式科技，但它的內容是唯美的，美得像首詩一般。雖然近來電腦圖學有很大的進步，但即時的多邊形成像技術依然不能讓我們絕對滿意，所以這種遊戲架構仍然是筆者的選擇之一。

談了許多《迷霧之島II》的優點，但它也有缺點。依筆者的看法《迷霧之島II》的接圖做得不是很好，因爲在切換圖片的時候，筆者總是發現前一張圖和它旁邊的圖接不起來。筆者想如果彩現〔RENDER〕時，將廣角鏡頭設成平面鏡頭或許可以消除這種現像。

這是屬於一套〝溫和〞的遊戲，其中沒有令人不快的情節，有的是給人賞心悅目的自然風光，柔和燈光襯托出神秘的氣氛，立體的環繞音樂與音效，毫不突兀的謎題，相信您將會有一趟唯美之旅。

『遊戲私房話』投稿方式：

請將遊戲之後的心得、評語以文字敘述方式，字數控制在800字以下，以文字檔的方式整理在磁片中寄出，若附上遊戲圖形檔者更佳。

賀天堂鳥5週年慶

武俠新類型RPG

君臨天下

挑戰西元2000年

天堂鳥136位工作同仁
邀您續創未來

只要您是人才
〈音樂、程式、造型、美工、編劇、行銷、企劃〉
請與我們連絡

天堂鳥資訊有限公司

高雄:高雄市光華一路206號15樓之4
電話:(07)2260366/傳真:(07)2266086
台北:台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話:(02)87735409/傳真:(02)87735408

挑戰 西元2000年

產品的誕生 = 我們的努力 + 您的參與

歡迎各界英雄好漢加入我們的團隊

歡迎各界負有任何的合做方案與我們共同研發

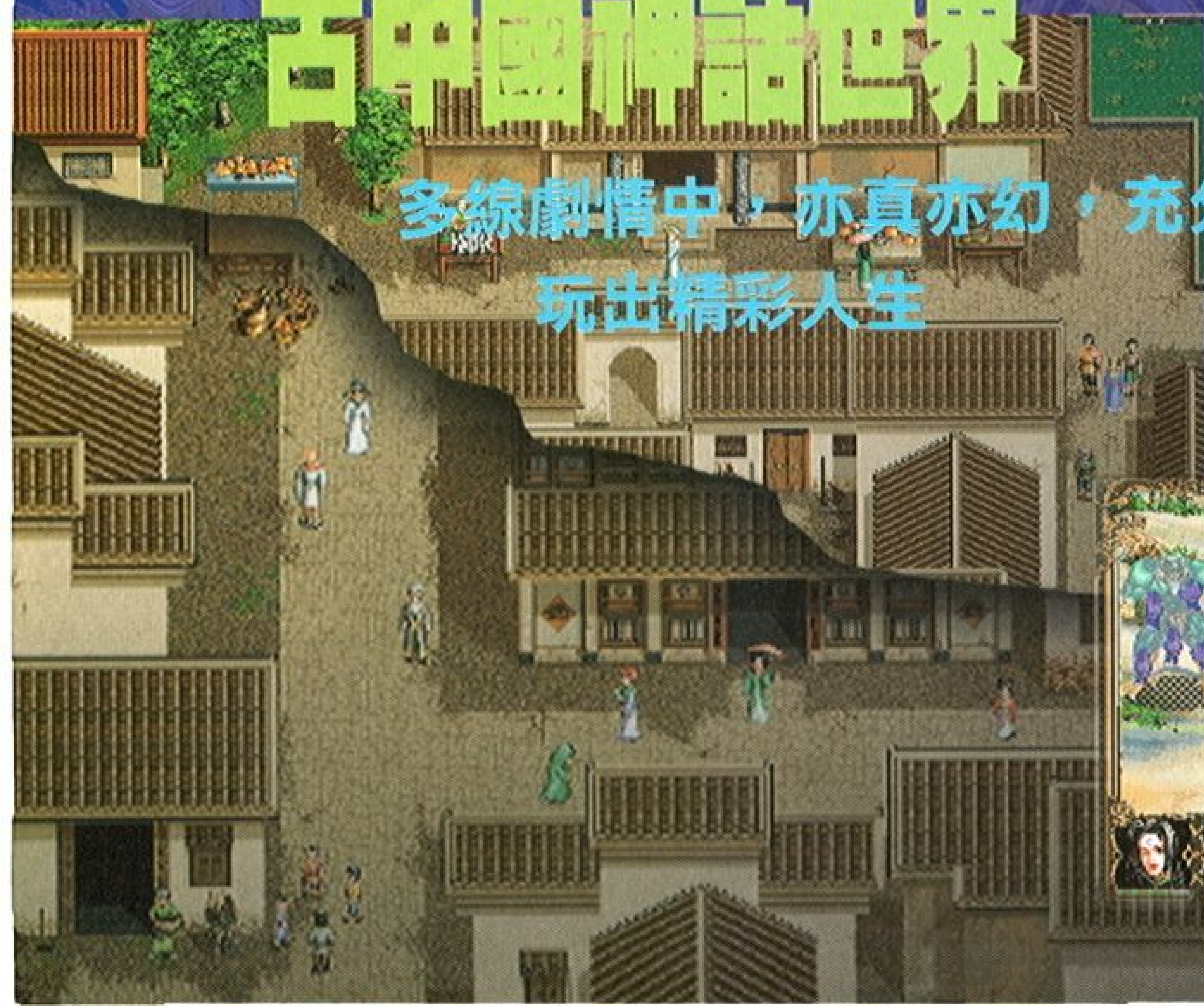
100位美術成員

完成您的夢想！

大地英豪

熱情開發中

鏡花緣
神秘古中國武俠RPG
全新即時戰鬥系統
熱鍵對應
動感十足，敵我雙方施招效果神怪離奇。
古中國神話世界
多線劇情中，亦真亦幻，充分體驗
玩出精彩人生
Theta GAM
西塔工作
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815



大地之劍

天驅大地鬼神之劍

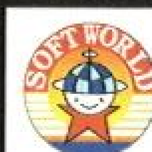
42場顛覆大地的戰役牽引出．．．
戰國之闇王與鬼神之劍的運命

一個單槍匹馬的好漢		一堆活潑可恨的妖怪
一個高貴血統的王子	VS	一票皮癢欠K的魔王
一群不知死活的夥伴		一些刁鑽難過的關卡

合力演出一場精彩的SLG遊戲

Thota GAME STUDIO 西塔工作室

台灣地區總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

毀天滅地

RPG
新創作典範

紅螞蟻工作
年度鉅

魂之利

天堂鳥資訊有限公司
高雄:高雄市光華一路206號15樓之4
電話:(07)2260366/傳真:(07)2266086
台北:台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話:(02)87735409/傳真:(02)87735408

古老的傳說

上古戰神在封印了大魔王後
將其武功招式與兵器謄留下
兵荒馬亂的時代,魔神又將在次甦醒
荒淫的皇帝仍過著最醉生夢死的生活
任憑國業荒廢
社會動盪
在加上蒙地亞王國的虎視眈眈
人民的一切希望
只能期待........

『全新顛覆正義、邪惡的RPG遊戲』

卡通式場景

彷彿置身另一世界

光闇紀事

LEGEND OF JUSTICE AND EVIL

大天神：祂教導莫古大地的居民信仰，雖然帶給了無助的人們希望，卻引發了更多因信仰不同而導致的爭戰。

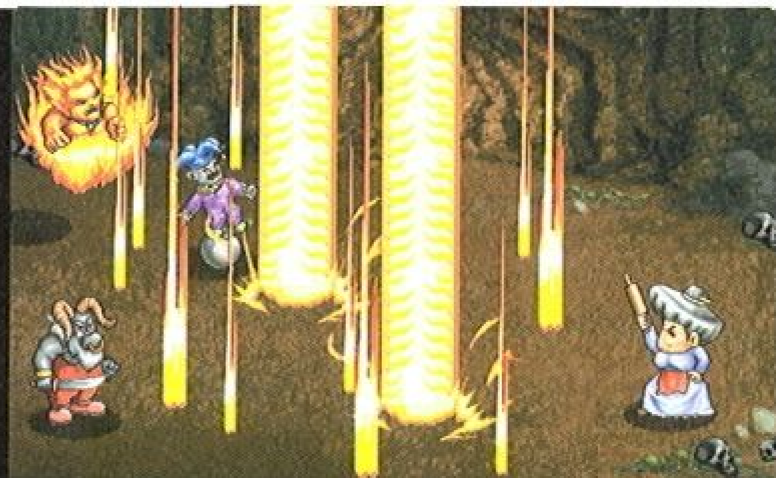
小德古：一隻小石像鬼，因緣際會下史塞拉救了牠，為了報恩，跟隨著史塞拉。加入冒險隊伍的行列。

愛麗森：喜歡黏人、而且話特別多的女戰士，史塞拉逼不得已之下只好讓她加入了隊伍，並且在冒險旅途中不斷忍受她的嘮叨。

史塞拉：號稱最偉大的魔法師，後來慘遭陷害被變成一具骷髏，羞餘見人之下於是隨手撿了個南瓜戴在頭上。

1套game＝7種玩法！

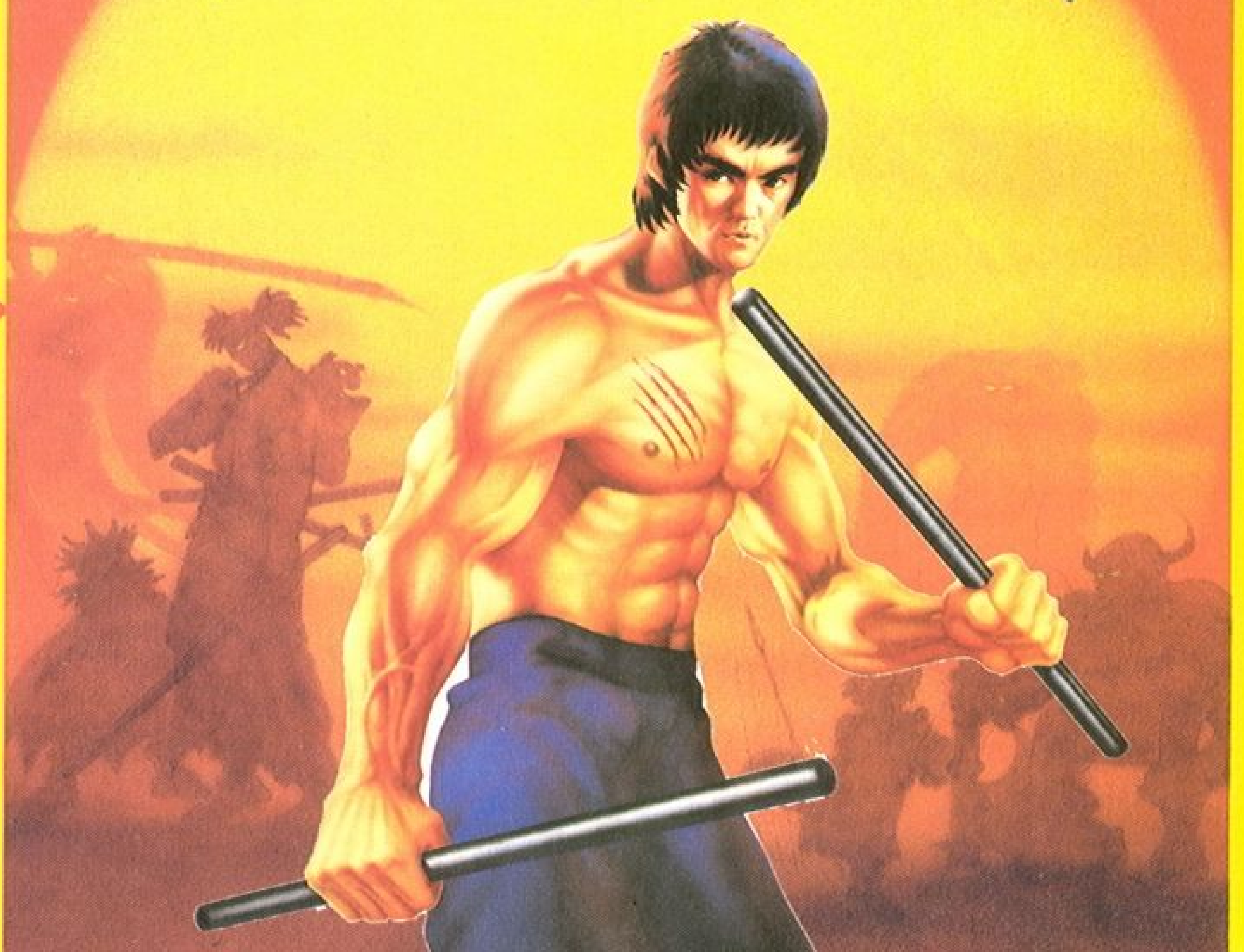
七位主角　七種個性　七段截然不同的冒險。



橫向長捲軸式戰鬥，人物逗趣可愛。

峰迴路轉的劇情，不到遊戲最後，無法預知結果。

即時
戰鬥系統



天堂鳥
堂鳥資訊有限公司

挑戰新武俠RPG

戰神紀事

期待度1000%超級大GAM

5月份推出

毀天滅地

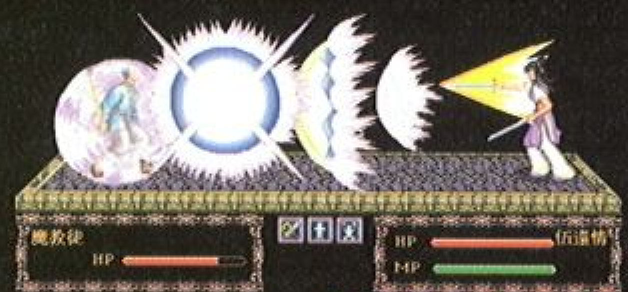
紅海碧波

試練其心 制霸江湖

光與暗出逢之時

傳說爲之甦醒

龍霸升天



佛光萬里

狂徒十八式

*一段最纏綿綿悱惻的愛情經歷，一場最刻骨銘心的愛恨情仇，一片最令你蕩氣回腸的電子游戲。

*從風景秀麗的江南湖畔，到白雪皚皚的山海關外，最雄偉的畫面，最精致的小動畫，最動人的過場，絕對媲美一場動畫片。

*最時髦的練功房，隨機打擂台設置，讓你充分感到　錢難賺”啊!

*最獨特的即時迷宮系統，步步驚魂，哇塞!好　齷卒”!

*期待度1000%的超級大作，預計5月份隆重推出!

天堂鳥
天堂鳥資訊有限公司
高雄:高雄市光華一路206號15樓之4
電話:(07)2260366/傳真:(07)2266086
台北:台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓

俠者

為正義慨赴沙場！為友情兩肋插刀！

為愛情笑傲江湖！為自己？？？？？？

新形態中國武俠RPG

堅強的演出陣容 ~ 出場人物高達數百人.

眞實的場景製作 ~ 45度斜角眞實比例繪製.

迫力的戰鬥方式 ~ 45度斜角大型法術表現.

扣人心懸的情節 ~ 在這個世界裡沒有所謂的朋友

也沒有所謂的敵人.

天堂鳥資訊有限公司

輕裘長劍江湖客
幕天席地風為餐
從來俠義輕生死
但求名揚千古情

天宗師

*橫向捲軸的戰鬥方式，貼身近戰拳拳見肉、刀刀見血。

*天羅地網陣、十八銅人陣、普陀無邊陣等各式陣法的設置來訓練您的智力，劍術、棒術、鞭術、神術、法術、妖術、喚術等技法來培養您的武力。

*多線式的劇情，衡量您的心態，成爲正義的英雄，墮入邪惡的深淵在您的抉擇。

天堂鳥資訊有限公司
高雄:高雄市光華一路206號15樓之4
電話:(07)2260366/傳真:(07)2266086
台北:台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話:(02)87735409/傳真:(02)87735408

歡樂大航海

◎趣味無比超耐玩的新玩法

◎精緻可愛的3D角色遊戲場景

◎千變萬化超激烈的謀略戰

◎20首百聽不厭專業主題配樂

融合策略、尋寶、交易、作戰…

全新大富翁遊戲

WINDOWS 95 專用

上市熱賣中

製作研發

立體派影像科技有限公司
台北市光復南路473巷11弄22號1樓
TEL:(02)8780-2266 FAX:(02)8780-3370
http://www.cubism.com.tw

電腦通路總經銷

軟體世界
智冠科技股份有限公司

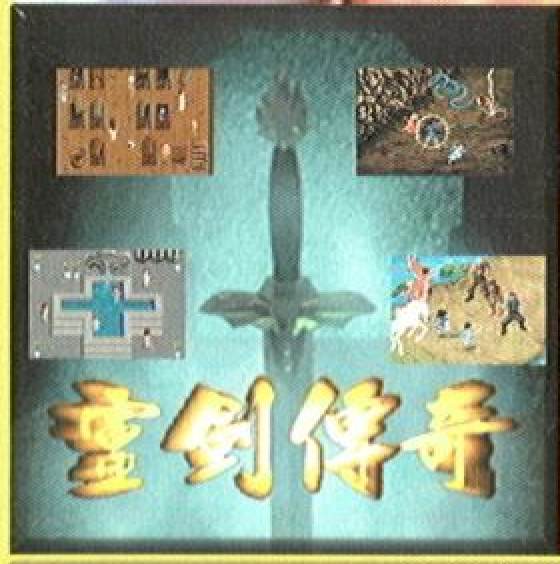
靈劍傳奇

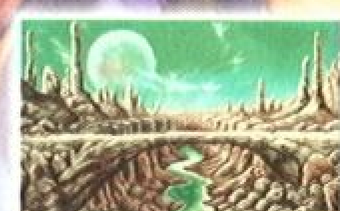
幽默的對話
華麗的場景
曲折的情節
優美的愛情
炫麗的招式
3D過場動畫
45度戰鬥視角

浪漫江湖情
靈劍道傳奇

★即將發行

徵程式





徵美工高手

遊戲屋科技股份有限公司
泰騰科技股份有限公司
台北縣中和市中正路788-1號13樓
電話：(02)32340231 傳真：(02)32340232
E-mail address:and9763@ms1.hinet.net

誰領五胡十六國
談笑一戰萬古枯
可憐北國多錦繡
斷劍斜旗泣焦土
殘畫復望丹青手
天弓詩挽射天狼
橫空出世飛馬嘯
一劍一書動八荒
素手羞作女紅事
丹心仗劍寫青史
寒光千年歌碧血
兒童尤唱木蘭詩

花木蘭

仕積股份有限公司
台北市八德路四段768巷5號1樓 電話:(02)2653-3603
e-mail:sanforce@ms1.hinet.net

誠徵
《程式\企劃人員》
以上相關商標分別屬該公司所有

F-15

擁抱藍天

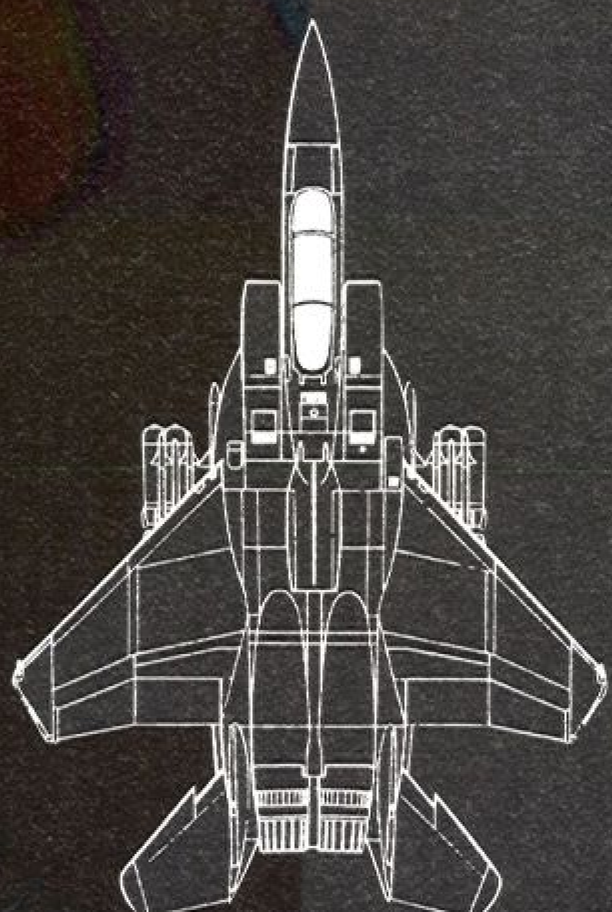
每小時一千五百哩的速度之下，
座艙之內最大的聲音就是你的心跳...

Jane's COMBAT SIMULATIONS

完全模擬 F-15E 戰轟機

業界最真實的 F-15 座艙

完整網路遊戲功能支援



你，準備好了嗎？

3Dfx

ELECTRONIC ARTS®

美商藝電股份有限公司
台北市南京東路五段188號7樓
Tel：(02) 2747-6588　Fax：(02) 27476312
19008788　客服專線：(02)

SEATTLE

Triple Play 99

美國職棒大聯盟

滾燙上市！

美商藝電

郵政劃撥帳號:19008788

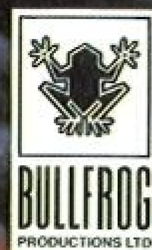
客服專線：(02)27476504

本產品上的各商標均屬原廠所有，翻拷必究！

國際繁體中文版

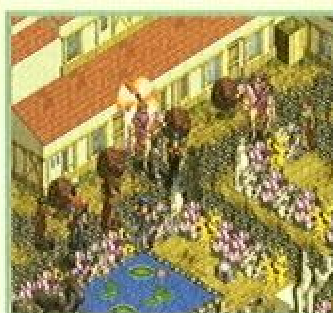
地城守護者

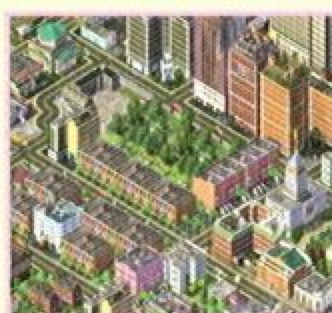
讓你在熟悉的言語環境下，
使勁地做壞到底！



美商藝電 TEL：(02)27476588

本產品上的各商標均屬原廠所有，翻拷必究！





◎登記／局版臺誌字第177號 ◎帳號／41941885
◎本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利。
◎遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有。

遊戲公司專訪～宇峻科技

記者：皮蛋妹

這回皮蛋妹要帶讀者們去瞧瞧國產遊戲的一頭黑馬，這間遊戲公司成立的時間只有短短的幾年，但是他們所闖下來的江山可是令人稱奇佩服的唷！說到這兒讀者大人們您可曉得是哪家公司啦？哎唷！就是以超時空系列一舉成名的宇峻科技嘛！皮蛋妹爲了要採訪他們可是費了好大的工夫呢！來到這兒陌生的板橋、仔細核對了手頭上的地址一瞧無誤，嗯！那就上門去叨擾囉！

這次還是照例麻煩宇峻的總經理施文進先生，沒辦法，以前找施大哥邀稿邀習慣了，所以一進門來也是先找他老人家，雖然他貴爲總經理不過人可是很親切客氣的唷！不過這回既是專訪整個公司，所以施大哥也將宇峻幾位重要的中間份子帶來介紹給皮蛋妹認識，這幾位大人物分別是程式李玉山先生（偷偷告訴讀者，今天之所以會有宇峻科技可是施文進和李玉山兩位先生的功勞唷！）、企劃崔逸鴻以及一位新進的企劃先生饒敏漢，他有個很可愛的綽號叫餅乾哩！認識了這幾位宇峻的主角，皮蛋妹準備開始大刑伺候、嚴加逼問一番，看看能否套出些祕密，就請看倌兒繼續往下瞧吧！

皮蛋妹：我最好奇的地方是聽說您們超時空系列的程式都是由李玉山先生一人完成的，那麼往後的遊戲要從DOS的平台跨越到WIN95的平台，在程式的部份會不會有什麼困難呢？

李玉山先生：我們採用國外的引擎來輔助程式的撰寫，所以對我們而言要從DOS的平台跨越到WIN95的平台並不會花費太多的時間，只要改一部份的資料就可以了。不過因爲引擎並非是我們自己開發的，所以在寫程式的時候或多或少都會受到侷限。

皮蛋妹：施大哥，那可否請您來談談做遊戲至今的感想？

施文進先生：我在APPLEⅡ的時代就開始玩遊戲了，大學念的是電子，所以也開始走上程式設計的路，因爲興趣與工作結合所以比較

美術設計～張玉和

美術設計～許家瑜

企劃～崔逸鴻

企劃～饒敏瀚

總經理～施文進

程式設計～李玉山

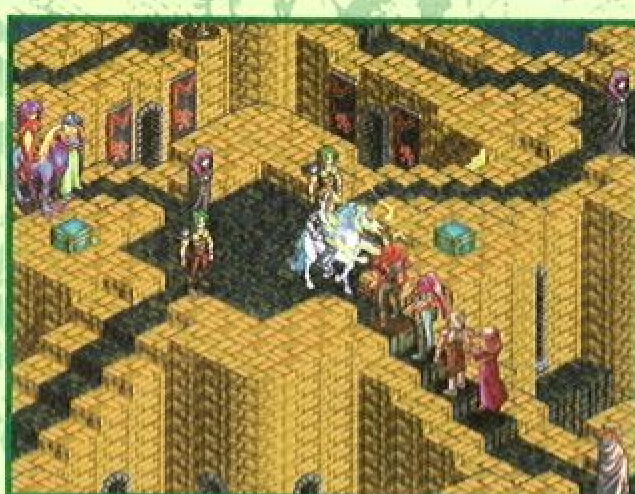
美術設計～謝政宏

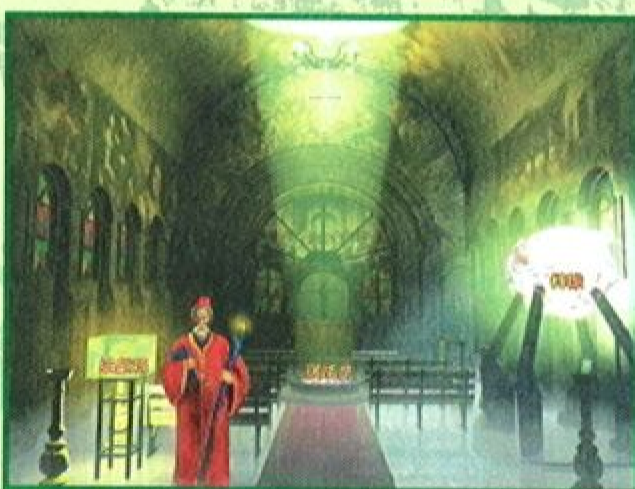
美術設計～林耿毅

能夠了解市場的走向，而我們之所以成立與峻科技是因爲我們認爲小公司有其優點，可以靈活的調度，沒有在大公司底下有大包袱的壓力，所以我們做GAME的目的並非爲了賺錢，而是因爲玩家對我們越來越支持，讓我們想做的更好對玩家有個交代，我想這也是超時空系列一代比一代受歡迎的原因吧！

皮蛋妹：那除了超時空系列您們還打算研發不同類型的遊戲嗎？往後的製作方針會朝向哪方面發展，會不會開發周邊的產品呢？

施文進先生：我們會朝向大富翁Like的方面著手，不過現在找不到一個比較有遊戲性的切入點，還正在傷腦筋之中，而武俠的RPG遊戲我們已經在籌劃了，預計在明年的春季會上市請玩家們期待。除此之外，以後設計遊戲我們會朝向3D以及連線遊戲的方向來著手，因爲這將會是未來遊戲市場的趨勢，而大陸的廣大市場尚未開發，對台灣的遊戲自製公司而言也將會是一項很大的挑戰，所以將來做遊戲不僅要和國產的競爭、代理的產品較量，甚至將來連大陸的潛力也不可小覷。我們現在除了積極的在設計下一套遊戲古文明霸王傳之外，還有一部份的人力是在做北方密使的攻略本，這本攻略可是厚達300頁，而且還是全彩的唷！因爲超時空傳說一代並沒有做單行本的攻略，所以這次我們也將一代的攻略加入其中，這本北方密使的攻略可說是非常的具有收藏價值。





◆超時空系列的遊戲在國內可是享有高知名度的喔！

皮蛋妹：嗯！超時空系列頗受玩家的好評，您們是否打算再接著出續集下去呢？而對企劃而言，同

一系列的作品要推陳出新最困難的部份再哪兒哩？

崔逸鴻先生：我們會繼續做續集，不過超時空III我們打算在後年才會上市，所以要請玩家耐心的等一等囉！不過並不表示這段時間我們會休息偷懶，只是我們會朝向不同的領域來挑戰，嘗試做做看不同類型的遊戲；因爲玩家對我們的期待也是一種壓力，所以每次做都想做到更好，尤其是以續做而言背負的壓力就更大，如何做出比前一代更有內涵的東西、更能吸引玩家的遊戲可就得花費更大的工夫，因爲一般做遊戲的人都是想作一套自己想玩、自己覺得好的產品，如果自己的產品連自己都說服不了的話，那要如何打動玩家呢？所以我們做的遊戲往往花費了比原本預期更多的時間和精力，像超時空英雄傳說II，本來只是打算做個外傳的，只是到最後才發現所投注的努力，已經讓它變成一套完整成形的獨立作品了，而我個人覺得國內所設計的RSLG遊戲都太簡單了，像我們自己的遊戲，我也覺得工具、關卡的部份做得還不是很細緻、不過總關卡數多的話，又得要花更多的時間來測試，所以在超III的時候，我們將會做全盤性的改良，先前的人物、故事不會再沿用了。而我們也相當注重玩家所提供的意見，對於玩家的回函卡，我們也會逐一的分析比較，所以玩家如果有任何建議的話請不要客氣喔！

皮蛋妹：我還想請問一下，就研發遊戲而言您們覺得什麼問題最棘手？還有剛剛所提到的古文明霸王傳是套什麼遊戲，可否爲玩家們介紹一下？

饒敏漢先生：我來作說明吧！做遊戲遇到最難解決的問題是彼此的溝通協調，因爲每個人都有自己的意見，如何將所有的想法彙整，讓每個人的理想都能實現我想是最困難的一環吧！接著我再來介紹這套我們目前研發的遊戲～古文明霸王傳，先從遊戲的起源開始說吧！

遊戲的背景故事是建構在一個叫克拉罕的大陸上，千年的歲月孕育出以人類爲中心的兩大文明。三百年前，西方的奧爾本王史無前例的結合了西方大陸上所有的人類勢力，一起向生性兇殘，嗜殺好鬥的獸人族開戰，獸人族也不干勢弱地召喚地獄的魔軍前來助陣，一場空前慘烈的惡戰就此展開。這場持續了數年的大戰撼動了整個大陸，卻也同時奠定了奧爾本王國在西方稱霸的基石，後世稱之爲奧爾本的光榮戰爭。

寄生惡魔和紅龍

▶西方的怪物頭像—哥布林王

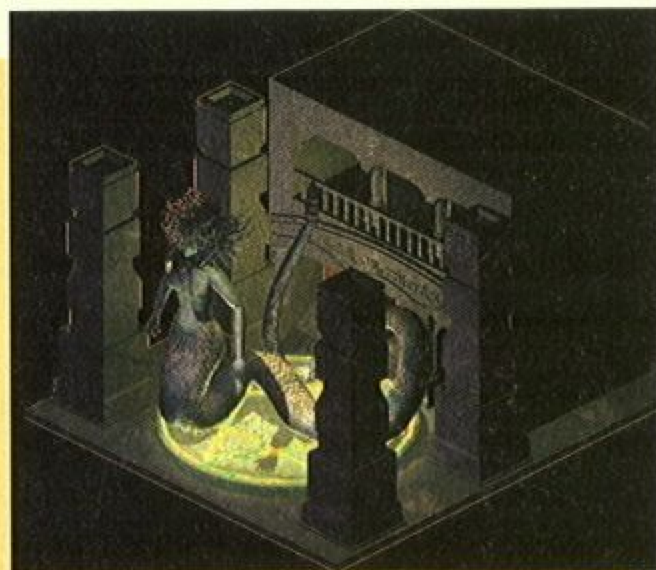
奧爾本的光榮傳奇隨著奧爾本王的死去與歲月的流逝而逐漸凋零，三百年後的今日，奧爾本的天空中彌漫著異樣的氣氛，古老的封印之地傳出了詭譎的低吟，這就是遊戲的緣起，不過這僅僅只是其中一線的開端喔！因爲這次我們設計雙主線的劇情，並且是非線性關卡與多重結局，玩家在遊戲中可選擇兩位不同文化背景與陣營的主角(分別爲東方正義以及西方邪惡)，當然遊戲中也少不了漂亮的美眉，玩家將在遊戲中碰見六名女性角色，並與她們產生不同的結局。

接著我對兩位主角的背景稍作說明：

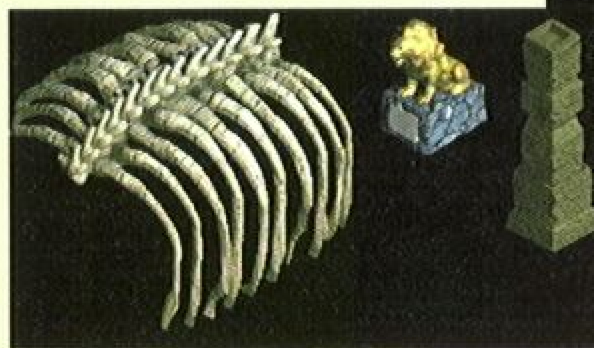
吸精王～布雷克：從地獄升起的妖精，妖異的眼神加上詭異而沉重的鎧甲，所經之處漫延著令人窒息的壓迫感。

嚴厲的正義守護者～驟：忠誠與義理成爲他生在亂世中的最大人格矛盾，一身精湛的武藝名滿天下，只要他在的地方，正義與公理必得伸張。

玩家可以選擇其一來進行遊戲，只是這次兩位主角是處在完全對立的情況下，分別率領正與邪的陣營相互對抗，途中擁有不同屬性的女性角色將會陸續加入玩家的陣營協助玩家完成霸業，玩家在劇情中各種不同的選擇將對情勢發生不同的影響，不論你選擇玩哪一線，另一線的主角都將阻礙你到底。除了全新的劇情外，古文明的畫面也做了全面的翻新，無論是場景小人物甚或魔法動畫均是用3D軟體繪製。另外，人物的大頭像還將會有不同表情的演出喔！


▲遊戲中的大背景，美杜莎的神殿

高達80餘種的兵種設定，包含東西方人類與怪物兵種以及神祕的古文明軍團，等級高的職業可使用多種武器。怪物亦可轉職升級，特殊兵種將藉由各種獨特的道具轉職。遊戲中將新增加經驗値的道具以及可讓非法師系人物施法的魔法書。法術的種類及系別亦將有所增進，除了劍術外還將增加槍術及箭術。而且這次在角色的數値將增加一項勇氣値，至於這項數値會對遊戲產生如何的影響，就請各位拭目以待了。


遊戲場景中的物件，全部都是用3D軟體製作的

遊戲中的道具也是精心繪製的喔！！

美商藝電與滾石宣佈策略聯盟

●到唱片行買遊戲不再是夢想～ ／馬路記者

▲玉女偶像徐懷鈺成為棒球遊戲代言人

甫於年初宣佈進軍遊戲軟體市場的滾石集團宣佈：在三月二十七日（星期五）與全球第一大遊戲品牌美商藝電(Electronic Arts，EA）簽約策略聯盟合作；雙方的第一波合作，滾石集團取得EA在台灣地區音樂通路的獨家總經銷權，未來玩家在全省各大唱片行都買得到EA的全系列遊戲軟體；同時滾石新玉女偶像徐懷鈺將擔任EA Sports系列年度大片「美國職棒大聯盟Triple Play 99'」的代言人。娛樂與資訊產業在年初相繼的結盟合作，相信即將成爲今年度娛樂工業最熱門的話題。

事實上在唱片行購買遊戲軟體早已不是新鮮事。在國外相關通路早已形成所謂複合式的娛樂通路，最著名的當屬位於紐約42街的Virgin MegaMall；Virgin爲國際相當知名的娛樂集團，也是橫跨流行音樂與遊戲軟體最具代表性的品牌。而當初MegaMall的成立即希望架構一個完全複合式的娛樂資訊通路。

滾石國際網路暨多媒體事業部經理段鍾渠表示，唱片的消費族群通常落在13～25歲的中學生、大學生以至於到年輕的上班族，與電腦遊戲族群十分契合，因此選擇在通路上的合作作爲滾石進軍遊戲市場的第一步。目前與滾石策略聯盟合作的唱片行已有近150個點，而國內各大知名唱片行均包括在內；滾石除了擔任音樂通路總經銷的角色，更將整合各店家資源做更靈活的店頭SP、Event等行銷動作。

與百萬獎金之間最短的距離—
1998魔法風雲會國家冠軍賽

今年的五月十七日，1998年魔法風雲會的台灣國家冠軍即將產生；不止是至高的榮譽，還會受邀參加本年度在西雅圖的世界大賽，角逐超過新台幣一百萬的獎金！同時，當天也將舉辦各式各樣的活動及比賽。不論你是高人或是新手，保證都能在這場嘉年華會中玩得盡興！今年的國家冠軍賽將採用邀請制，若你能在以下的比賽中取得前十名，便能取得受邀資格：

日期	地點	地址	電話
4月 5日	震旦行	台北市信義路5段2號B1	(02) 2345-5559
4月 5日	高雄國軍英雄館	高雄市五福三路145號（三樓）	(07) 251-6411
4月12日	台中國軍英雄館	台中市南京路127號（三樓）	(04) 222-3783
4月19日	高雄國軍英雄館	高雄市五福三路145號（三樓）	(07) 251-6411
5月 3日	台北花卉藝文館地下室	台北市雙城街28巷1號B1	(02) 2592-6632

賽制：標準賽
報名費：300元
報名時間：早上八點
可使用系列：第五版、海市蜃樓、憧憬、晴空號傳說、暴風雨、天羅城塞

●今年的總決賽一共分兩天進行，資料如下：

日期	項目	地點	比賽內容	備註
5月16日	補充包輪抽	尖端出版有限公司9F會議室	6局交叉，每3局輪抽一次	謝絕參觀！
5月17日	標準賽	劍潭海外活動中心	6局交叉，8強進行單淘汰	同時舉辦會外賽

（報名費：600元）

●至於詳細的比賽訊息，請見風雲卡訊～天羅城塞特輯，或電多明尼亞服務站：（02）2218-1582，分機313。

AMD即將與Imagine合作

在CUP市場上逐漸威脅到Intel壟斷局面的AMD，日前宣佈它和Imagine Studios已達成協定，將讓Imagine即將出版的太空遊戲戰神出動（Ares Rising，暫譯），使用AMD最新的K6-3D微型處理器技術。

▲AMD和遊戲界開始合作

Imagine的總裁Eastman表示：「雖然戰神出動已可大量利用現有的3D加速卡，但K6-3D的版本將使遊戲的模擬效果達到顛峰。我們與AMD的合作是令人非常興奮的一件事，希望透過技術的分享讓雙方互蒙其利。」

據了解，Imagine的戰神出動和最新的K6-3D處理器均預計在今年暑假結束前上市。

不實廣告，小心挨告

在EA與Origin因線上創世紀挨告後，這樁玩家認爲受騙而提出的集體訴訟案，已成爲業界關切的話題。雖然全球遊戲網站都喻該案爲破天荒第一遭，但勉強來說，遊戲界早有過類似的案例。

▲Apogee曾因德軍總部3-D挨告

Apogee Software董事長Scott Miller日前在網站上表示，Apogee曾同意在Creative Labs的音效卡上隨片附上德軍總部3-D(Wolfenstein 3-D)遊戲軟體，同時Creative Labs在廣告中也曾作出「買我們的音效卡，就送德軍總部3-D」承諾。

Miller說，問題出在包裝盒並沒有標出音效卡所附的德軍總部只是原遊戲的三分之一或四分之一而已…。據了解，這兩家公司最後敗訴，還賠了十萬美元。Miller說，雖然錯在Creative Labs，但我們還是承擔了一半的理賠金。看來，遊戲商在作不實廣告前，宜三思啊！

實戰西洋棋
搬新家

由Mindscape推出的多人共玩線上遊戲實戰西洋棋（Chessmaster Live，暫譯），即將搬上Mplayer遊戲網站。這個構想在本文截稿時已進入最後討論階段，而原Chessmaster Live網站從三月中旬起，可能會開始關閉。Mindscape的副總兼產品開發主任Laabs表示：「實戰西洋棋是Headland和Mindscape的聯手之作，但我們走的方向卻完全不一樣，因此，我們會將現在所使用的部份技術移植至Mplayer。」據了解，移植的時間可能要花上兩個月，因此，玩家在這段時間內可能無法玩這套線上西洋棋。

▲Mplayer將推出實戰西洋棋

黑暗王座III 即時登場

即時戰略遊戲大老Westwood Studios日前宣佈將於今年秋季推出〈黑暗王座3〉(Lands of Lore 3)。據該公司透露，依初步的構想，〈黑暗王座3〉將讓玩家扮演一位突然必須處理王位繼承事宜，但卻在同一天喪失靈魂的男子。因此，玩家的主要任務是設法重新獲得靈魂，驅逐偷走靈魂的生物，恢復王國的和平。

〈黑暗王座3〉將使用立體圖像技術，支援能表現出光源特效、貼圖及動畫的3D加速裝置。玩家可在遊戲提供的六種不同世界裡探索，包括城市、冰凍廢墟、「後啓示錄村莊」等，另外，它提供更多的角色設定，這點是〈黑暗王座2〉所缺乏的。

圖說：黑暗王座三度君臨天下。

遊戲界大風吹

最近遊戲界掀起一陣大風吹，有人自立門戶、有人被炒魷魚、有人則準備投向他人懷抱。創造迷霧之島1、2的兩位兄弟檔，確定拆夥；Robyn Miller已離開Cyan，至於Rand Miller則留下來。Robyn離開Cyran後，將自組一家名爲Land of Point的新公司，但業務重心則擺在諸如電影之類的「線性媒體形式」產品。但兄弟倆仍表明在未來仍會在多項計劃上進行合作。

另外，曾經參與過沙丘魔堡2、雷神之鎚、及雷神之鎚2的American McGee則慘遭id開除的命運，未來動向仍不明。此外，LucasArts一名發言人在日前表示，得獎之作〈絕地武士〉的計劃領導人Justin Chin爲了「追求其它利益」，已離開LucasArts，該發言人並沒有進一步說明詳情。Justin Chin是絕地武士的計劃領導人，這套精彩絕倫的射擊遊戲也是他第一次擔任設計團隊的負責人。在此之前，Justin Chin是LucasArts第一套射擊遊戲〈死星戰將〉的藝術總監。

射擊遊戲恐龍大獵殺(Turok：Dinosaur Hunter)的首席程式設計師及引擎創造者Rob Cohen，爲追求更自由的創作空間，也離開原公司，這些在遊戲界頗有小成的設計人員究竟落腳何處，相信不久後便能分曉。

▲大風吹，吹有設計才華的人…

「光頭樂園」徵求破第100關的超級玩家，有好康的要相送喔！

▲您千萬不可錯過『青澀之戀』的超人氣音樂CD喔！

由力藝資訊公司發行的『光頭樂園』電腦遊戲，是一套全球唯一走可愛逗趣路線的即時戰略遊戲，遊戲中包括五種不同的可愛世界，總關卡數高達100關之多，因此力藝資訊爲了回饋玩家日以繼夜的破關精神，特地空運來台一套今年度日本最暢銷的戀愛遊戲『青澀之戀』的音樂CD作爲首獎，參加辦法很簡單，只要玩家能夠玩到第100關，並且把即將勝利的結果儲存起來，然後將磁片連同產品服務卡一起寄回力藝資訊公司即可，此次活動獎品眾多，抽獎中獎名單將在各大遊戲雜誌六月號中刊出。

力藝資訊聯絡電話：(02)2771-2968

無限飛行II和復興航空帶您翱翔天際

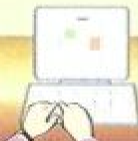
從一次世界大戰的紅爵士II，內容超值的噴射戰鬥機3白金版，到美國空軍最新武力F-22猛禽，松崗電腦致力於將最好的飛行模擬遊戲以合理的價格引進國內，介紹給玩家。四月初期待已久的「無限飛行II」，將把飛行的領域擴展到民用輕航機，讓各位享受自由飛行的樂趣。

秉持「無限飛行」的一貫優良品質，此次遊戲的操作手冊，松崗電腦請到職業的民航機副駕駛進行手冊的編校，使玩家們不致因語言隔閡錯過了徜徉天際的樂趣。遊戲中有五種民用機可以駕駛(還包括水上飛機喔)，此外更有大雨、閃電雷殛、迫降航空母艦、閃避民航客機等突發狀況，讓各位體驗飛行的實況。

配合「無限飛行II」的上市，松崗也特別和國內飛航網路最廣的民航機隊～復興航空，舉辦抽獎活動，這是國內電腦遊戲界首次和民航業者合作。消費者只要將「無限飛行II」手冊截角貼在明信片上，並註明您的姓名、地址和電話，在五月三十一日前寄回松崗電腦休閒軟體部，10張北～高來回機票及30台市面上絕無僅有的復興航空模型飛機等你來拿！

詳情請洽：松崗電腦圖書資料股份有限公司 Tel：(02)2704-2762

▼松崗公司將與復興航空進行合作



星海既出，誰與爭鋒！

號稱要讓「市面上所有即時戰略遊戲收起來」的「星海爭霸」，終於在四月初和世人見面了，挾著「魔獸爭霸II」、「暗黑破壞神」的氣勢，「星海爭霸」可說是未演先轟動。Blizzard公司在台灣的代理商「松崗電腦」，也爲這套傲視全球的鉅作設計了一連串的超值活動。

首先爲了回饋玩家們對松崗這些年來代理原版軟體的支持，雖然有著匯率的壓力，仍然將售價由原來的$1,500調降至$1,250，並提供精印的完整中文使用手冊。松崗也斥資引進全世界限量發行的「星海爭霸」幻影錶，供購買原版軟體的玩家寄回摸彩。無非是希望玩家們能多支持原版的軟體，以建立國際上對台灣「重視智慧財產權」的正面形象。

其次，由於Internet無遠拂屆，「星海爭霸」在網路上的遊戲性質更加豐富。所以松崗電腦和今年初成立的易迅網路，在第一批出售的「星海爭霸」將贈送5小時的免費撥接帳號。這當中並會將易迅自己開發的輔助上網軟體Net Up附贈給購買原版軟體的玩家。易迅網路表示屆時玩家只需要將光碟放入電腦中，電腦就會自動執行這個軟體，設定好一切需要的設定值。而StarCraft是可以連線對打的遊戲，購買的玩家就可以馬上利用附贈的帳號以及這套方便上網的軟體，直接進行網路對打，和全球菁英一較高下！易迅網路表示，未來將會陸續販售有撥接時數的卡片，卡片上將印有遊戲的精美圖片，設計成類似職棒的球員卡，供網友收集。

另外，「星海爭霸」也和國內知名的電腦遊戲雜誌合作，玩家可以用極優惠的價格訂閱一流的遊戲雜誌。在玩GAME之餘，瀏覽最HOT的遊戲新知。當然玩家最關心的就是全國的連線對決，松崗將會在暑假前，和全國各大遊戲雜誌配合，由玩家票選出比賽用的地圖，並於七月份的雜誌公佈，然後在暑假舉行全國性的連線對決。獎品將十分的豐富，除了數萬元的獎金、各式遊戲周邊、還有更多意想不到的驚喜大獎。比賽的詳情，請隨時鎖定各遊戲相關報導及松崗網站。

松崗網址：www.unalis.com.tw

魔法泡泡SUN
即將推出Windows95版本

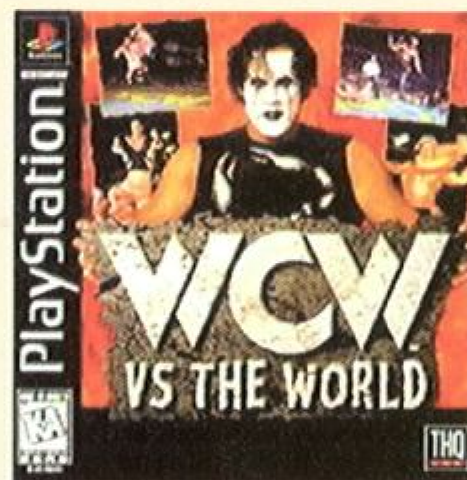
在遊戲界，魔法泡泡和Compile公司之間一向是劃著一個很大的等號，沒有一家軟體公司能像Compile一樣靠著一款遊戲就能存活這麼多年，也沒有一家公司能夠只靠一款作品就在業界毅力不搖。現在Compile即將把該公司最新一代的作品《魔法泡泡SUN》移植到Windows 95上，讓一些原本只玩電腦遊戲的玩家也來品嘗該公司這款知名的解謎動腦大作。

THQ被重重摔了一跤

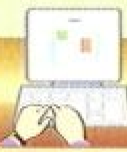
在THQ放棄世界摔角錦標賽（World Championship Wrestling，WCW）的授權後，新授權已由EA購得，消息傳開，曾造成THQ股價大跌，使該公司負責人不得不公開說明，以穩住投資人的信心。

EA表示將於1999年中推出第一套摔角遊戲，這項授權交易將維持五年；至於THQ的授權將在1998年12月29日到期，因此THQ還可以WCW的名義推出新的摔角遊戲至1999年6月30日止。這項授權將讓EA可以使用Hulk Hogan、Randy Savage知名摔角選手的姓名，而EA旗下的英國哥倫比亞影像工作室，將以動畫捕捉的方式呈現這些摔角巨星，但在遊戲中仍以圖形重現的方式呈現。

THQ放棄WCW授權後，造成它的股價暴跌，其單日市場交易值損失百分之二十五。或許讀者會懷疑爲何少掉一紙授權便造成投資人如此恐慌？哦，原來是以摔角巨星和WCW授權爲主的THQ遊戲，便佔該公司1997年收益的39%。



▲THQ因WCW授權而股價慘跌



用原力掌控全銀河！

盧卡斯首次跨足即時策略遊戲界的作品～反抗軍，將於五月初在台上市。本遊戲和其他策略遊戲最大的不同，就是星際大戰的「人物」在遊戲中扮演極重要的角色，雙方將各有三十名左右的人物登場。不同的任務以不同的人物執行，將會增加遊戲的變數。此外，遊戲內的線上指引，相當於一部鉅細靡遺的星際大戰資料庫，無論是艦艇資料、人物特性、歷史事件等一應俱全，相當值得收藏。

配合「反抗軍」、「聖殿之謎」遊戲上市，松崗電腦也特別和香港商孩之寶玩具百貨合作舉辦「星際大戰」造型人物、模型抽獎活動。「孩之寶」為世界規模最大的人物造型玩偶（Action Figure）製造商，擁有星際大戰、蝙蝠俠等電影卡通人物造型的製造權。今年度星際大戰的相關造型商品，鎖定在收藏者的市場，將會推出許多在去年電影三部曲特別版新出現的生物及造型。

玩家只要將「反抗軍」或「聖殿之謎」的手冊截角貼於明信片，註明姓名和連絡方式，在6/30前寄回松崗休閒軟體部即可參加抽獎。數台價值數千元的超大型X-Wing、天行者人物造型、電影經典畫面場景組合，及鈦戰機進口原版海報，等待各位絕地武士們各憑本事囉！

★松崗電腦電話：(02)27042762

讓GameBoy間的距離更短！

這款給GameBoy使用的數據機，「GB Kiss Link」，是由Hudson公司開發，主要是以紅外線為傳輸方式，將可以讓GameBoy的資料傳送到PC上，或是利用它來進行兩台主機的連線對戰。配合著這款硬體的上市，同時也有專用驅動程式以及相關的軟體推出。在這款轉用的軟體中，擁有29種不同類型的小遊戲。同時從2月27日開始，Hudson公司將在自己公司的HomePage上每月提供新的軟體供玩者Download。

通信販售公司的網頁位置：
http://www.arcs.ne.jp/gb/
Hudson公司的網頁位置：
http://www.hudson.co.jp/

學英文新招術，千萬別錯過！

最近市面上出現一套看電影學英文的產品，引起許多消費者的好奇，但是仍然有很多人不了解這套軟體的特性究竟它是電影VCD？還是英文教學軟體呢？“電影英文，Movie English”其實是一套突破傳統的最新英文學習工具，藉由部部精彩絕倫的電影，融合英文學習的功能，寓教於樂，讓學英文不再是一件苦差事！

首先，它可以全螢幕播放，當作一般VCD電影來欣賞，除此之外它還附加了學習英文的功能，不論聽、說、讀、寫都能幫助使用者突破學習的障礙。並且只要滑鼠經過，每一個功能鈕都會顯示功能提示，讓您使用起來輕鬆無負擔，即使不懂電腦也不怕！在硬體需求上只要是PENTIUM級以上相容之IBM PC，並配備4倍速以上光碟機都可使用，不需另外加裝MPEG卡，只需載入該系統就可以播放影片。

“電影英文，Movie English”是皇統光碟1998年的主力商品之一，該產品在去年度資訊展展出時，獲得許多消費者的熱烈回響，甚至還有消費者當場一次預訂20套。

對這樣一套新興且強勢的商品，皇統深具信心！現已推出6部電影，並將在3月初推出10部卡通及4部電影。其中卡通片中清晰的對白及朗朗上口的歌曲，更是適合小朋友來觀賞和學習。後續皇統還將推出美商八大級的強片，全都是老少咸宜的強檔巨片，劇中人口語化的對白，不論在發音和用法上，都能幫助消費者學得道地的美式英語，更能讓您深入了解美式文化和生活，值得一看再看！

「電車GO」Windows 95版即將於4月24日發售

由Taito公司開發的電車模擬遊戲《電車GO》，在大型電玩以及家用Play Station版本中都有不錯的評價。現在由伊藤忠商事負責移植的Windows 95版本，也即將在4月24日正式上市。遊戲的硬體需求並不高，只要Pentium-90以上的CPU以及24M的記憶體，由於程式支援Microsoft的DirectX技術，因此支援此一技術的顯示卡將可以讓遊戲跑得更順暢。在遊戲發售的同時，也將推出專用的控制器。附有控制器的版本售價為14800日圓；軟體及控制器單獨的售價為8800日圓。

給我更多更多更多的蘿拉！

你喜歡蘿拉嗎？覺得蘿拉帶給你的歡樂還不夠嗎？你一定會喜歡的這個消息的。Interplay公司計畫將在三月份推出《古墓奇兵黃金版》的電腦版。

在這個全新包裝的遊戲中，除了原來一代的內容之外，另外還有四個新關卡，分別收錄在「Unfinished Business」和「The Shadow of the Cat」中，其中「Unfinished Business」是由兩個在亞特蘭提斯維背景的關卡所組成，蘿拉必須摧毀隱藏於其中的外星人養殖中心；而「The Shadow of the Cat」則把玩者帶回原先《古墓奇兵》當中的Khamoon城，並提供兩個關卡的任務。《古墓奇兵黃金版》的建議售價爲美金$29.99元。

Tivola教育軟體簽約

鼎昌公司和鉅盛公司於日前（三月二十五日）簽訂經銷合約，由鼎昌公司正式取得鉅盛公司所代理之德國Tivola Electronic Publishing開發之系列產品中文版本的台灣總經銷之銷售權。即將於七月暑假期間正式發行上市。

◀左為鼎昌公司總經理李錦興先生，右為鉅盛公司總經理李志忠先生

在七月將發行的中英文版產品中，是一適合4～10歲學齡前後孩童的遊戲教育軟體，由鉅盛公司全面中文化。有別於一般的教育軟體拘泥於傳統的門市經銷，鼎昌公司特別爲此高品質的遊戲軟體調整了銷售的方式及管道，將從休閒育樂和教育機構兩大方面做起。在休閒育樂方面，將利用星期假日到各大廣場舉辦親子活動並利用活動的同時做產品的簡介，邀請父母和小孩跟此教育軟體做最直接的接觸與認識；在基層教育機關方面，做產品使用及內容的詳細介紹，讓子朋友可以在充裕的時間內自由的使用及操作，充份落實電腦教育寓教於樂的特色。

文學珍藏光碟～雪后

在你心裡，世界是溫暖的或是冷漠的？當你遇到人生困境，你會勇敢面對或是順從命運？

甲尚光碟極品繼露露之後，又推出亦是由安徒生經典童話改編『雪后』光碟版。『雪后』透過多媒體特色的呈現，每一個場景都經過精心巧妙的設計，手法細膩而製作嚴謹，隨著故演變所搭配的流暢音樂，宛如置身北歐。而讀者如同化身爲主角吉兒，積極參與故事過程，充份感受它內容的豐富和優雅。對小朋友及想藉此重溫孩童舊夢的成年人而言，『雪后』提供的不僅是忠於原著的精神，它更是一場探索人性的神秘之旅，是心靈對愛與友情的溫馨邂逅。

甲尚光碟表示『雪后』保留了經典文學的古典頁面設計，全書接近100頁畫面，您可以逐步翻頁，也可以直接選擇喜愛的章節。『雪后』中的人物造型，皆以眞人拍攝，再加以細膩的素描插畫背景，並配上精心創作的北歐民族音樂，就像在欣賞歐洲藝術電影般，令人賞心悅目，從小朋友成人，都會愛不釋手。

深入情境，學習英語更容易

學了那麼久的英語，您在身處異國的時候，是否仍是有口難言？

甲尚光碟極品近期推出的「BBC情境英語」，解決了許多想說一口流利英語的朋友所面臨的共同困擾。

「BBC情境英語」內容爲歐美人士在各種場合的實況對話，透過虛擬實境的動畫畫面、眞人錄音臨場音效、正常的對話速度，讓您宛如置身在眞實情境中，很自然也融入劇中人物的情節中，徹底提昇您英語的程度，不知不覺之中輕輕鬆鬆開口說英語。

甲尚光碟表示「BBC情境英語」特別注重在聽、說、讀、寫四大功能的互動學習。無論在情境實用會話、英文歌曲練習、單句或全句會話無限重覆、角色扮演、及中英對照的功能上，都能讓使用者達到實用的效果，而開闢的聽寫測驗、文法系統歸納、單字發音及糾正，甚至到音波比對，更能輔助使用者在英語的學習得心應手！

◆甲尚光碟極品（02）27631226

孩子萬歲、童年萬歲

～甲尚親子光碟月～

兒童節又來了！親愛的爸爸媽媽是否正傷腦筋要如何給您的小寶貝一個具有特別意義又無限快樂的兒童節禮物呢？

別擔心，幼教光碟第一品牌～甲尚光碟極品在全省各地舉辦爲期一整個月的「歡樂親子光碟月」活動！現場有小朋友喜愛的轉轉龜陪您過兒童節，還可以和轉轉龜合照留念，同時，還有可愛的小轉轉龜現偶要送給小朋友呢！

更值得一提的是，活動期間，所有甲尚幼教光碟產品一律特價優惠，爸爸媽媽可以送給小寶貝極具啓發性及娛樂性的光碟禮物，讓小朋友在遊戲中獲得寶貴知識，又有個快樂的童年！爸爸媽媽千萬別忘了帶小朋友來參加喔！

●活動期間：4/1～4/30
●活動地點：全省各大電腦門市量販店

李奧納多迪卡皮歐

將出現在Windows 98中？

各位好，歡迎到你身旁的戲院欣賞…Windows 98！微軟公司宣佈在今年四月四號星期六，在美國和加拿大等三十八家戲院，將透過衛星廣播和觀眾問答的方式，進行“究極微軟（Microsoft Extreme)”的計劃；這活動的目標當然是爲了促銷Windows 98，而且一切都是完全免費、供大家自由參加的！

不過，根據微軟公司表示，爲了方便控制人數，你必須先行註冊（可以直接在微軟公司的網站上報名，或播002-1-800-550-4300，這是長途電話，你必須年滿十八歲…）。這場“終極微軟”的活動，包括了45分鐘有關Windows 98的展示內容，Office 97的小型企業版、Publisher 98，與微軟公司其他的系列產品。當然，可別對李奧納多迪卡皮歐出現在Windows 98裡這回事，抱太大的希望喲。

新戀愛白書 即將由漫畫搬上Windows 95平台

以《大戰略系列》聞名的System Soft公司爲了要開創出另一類型的遊戲軟體，因此設立了新招牌～System Soft 21。這個品牌首先要推出的遊戲軟體，就是曾經在新少年快報上連載過的《新戀愛白書》。

這部作品以描繪少年男女的戀愛故事爲主，在目前日本戀愛遊戲當道的時代，如此內容的作品正適合搬上遊戲舞台，因此System Soft 21的首要目標，就是保留原作中的人物造型以及戀愛的氣氛。

爲了配合遊戲的上市，System Soft 21特別爲本遊戲開設了專屬的網頁，裡面有遊戲的基本設定資料以及一些可供Download的資料。

網頁位址為http://www.systemsoft.co.jp/bantean/bb/promo/index.html

模擬城市3000初步公開

時至今日，《模擬城市2000》的銷售量依然可觀，全世界已經超過了五百萬套！所以 Maxis公司一直不肯透露太多有關開發中《模擬城市3000》的消息，直到最近才透露一些風聲。

首先，在新版的遊戲當中，最多一次可以有多達250個建築物！比原先的80個建築物多出許多，而且建築物的比例更爲精確，甚至還有細微的小動畫！諸如旋轉木馬會不停的旋轉等等，當然，原先在《模擬城市2000》當中所編修的場景，在這一代的版本中，也可以順利的使用。

而在新版當中的交通狀況，也會根據實際的交通流量來反映，像塞車的路段就會出現水洩不通的景象，而無人車經過的區域則門可羅雀；不過，在這地圖區域爲原來四倍的版圖中，可以容納的區塊數也隨之增加，困難與挑戰也隨之大上許多。而精細的圖形自然也是這一代的特色，畢竟，四年來，電腦遊戲世界的進度是不可道里計的，所以除了有許多突破性的表現之外，厚薄不等的建築物、地下鐵系統、乃至於水窪等，都眞實地表現在畫面中。

至於原來版本中的一些獎勵情節，在新作中也仍然保留，相信這對許多玩者來說，都是值得鼓舞的好消息，不過，整個遊戲的研發仍只是在初期而已，至少要到今年感恩節以後才能問世。

網路夜未眠

話說大過年的，生蠔法蘭克除了大吃生蠔外，也多了一個頭痛的問題，因爲家裡親戚衆多，而且有很多都對電腦很有興趣，所以來拜年的時自然不會放過法蘭克這樣的人物，結果一個年過下來，回答的問題竟然比咱們Q來A去還多！當然，在回答各種問題的同時，法蘭克也發現了一個有點嚴重的問題，現在各種媒體無論人才專業與否、經驗足夠與否，都想搶搭資訊列車，所以大家可以看到目前無論雜誌、報紙、網路、電視、圖書都有資訊專欄，不但介紹資訊新知，還會回答讀者的問題，問題就跟著來了：你怎麼知道回答問題的人給您的答案是正確的？您怎麼知道一堆翻譯書籍的譯者沒有把書給譯"歪"了？筆者舉二個例子來講，那天有位小表弟來問筆者有關於Netscape上網的問題，法蘭克爲了示範，就使用了Profile Editor新開了一個個人設定檔(看過本專欄的人應該都知道Netscape可以利用不同的個人設定檔來支援多人共用的功能，每個人都有自己的個人設定及信箱)，他一看之下大吃一驚，拿出苦心蒐集的剪報，原來前幾個星期有位記者在報紙上教導人如何在別人的電腦上收自己的信時，竟然是叫人直接去修改現有使用者的Email環境設定！當然，筆者保證這樣的確可以在別人的電腦上檢收自己的信，不過會有很大的問題，因爲信箱設定使用同一個，所以假如您的朋友在您的電腦上這麼做，您所有的私人信件都會被他看光光！而且在他胡搞一通走人之後您還得花費許多心力把設定再回來，實在是很不智的做法！好的，解決完這個問之後過二天，法蘭克有一位在某大醫院資訊管理的堂哥拿著一本由國人自行編譯(也就是一部分是翻譯，另一部分是作者心得的編書法)，講NT網路設定的書，(事實上就筆者看來和那些動軋幾百萬元的網路設備比起來，NT的網路也不太須要怎麼設定$%%^)，講到了TCPIP通訊協定有關Netmask的問題(呃!？剛好上期講過...大家拿著對照一下好了)，舉了一個很好笑的例子，就是說在一個區域網路中有三台電腦，假設A的IP是192.10.1.1，Netmask是255.255.0.0；B電腦的IP是192.10.30.1，Net-mask是255.255.0.0；C電腦的IP是192.10.50.1，Netmask是255.255.255.0；所以A電腦和B電腦是在同一個網域，而A電腦和C電腦則是在不同的網域，A電腦和C電腦在溝通時會去找router......好的，看看上期筆者的文章，這裡有個很大的問題，就是A電腦絕對不可能知道C電腦和他不在同一個網域，因爲A電腦判斷所用的netmask是255.255.0.0，所以它會認爲C電腦和它在同一個網域(都在192.10.*.*之下)，而C電腦則會認爲A電腦不在它的網域之下(192.10.50.*)，所以一般而言，這台C電腦就算去找router，router也不會理它，除非網路管理者已經正確設定好了(這須要一些很好玩的技術，不適合在此介紹，當然，筆者也不相信這位"編譯者"懂得這個技術)，通常一定是C電腦設定錯誤了才會有這種事發生！其實在國內電腦書籍市場上這種問題是絕對不在少數的，有很多翻譯書籍的翻譯者甚至還不是資訊相關從業員或學生，而且在翻譯完了之後，他們自己也不知道自己到底在寫什麼東西，看在法蘭克眼裡眞是不勝感慨！嘿，幸好法蘭克還有一個專欄可以對這類謬誤資訊進行一點"消毒"的工作(老王賣瓜!？嘿，不好意思了)。

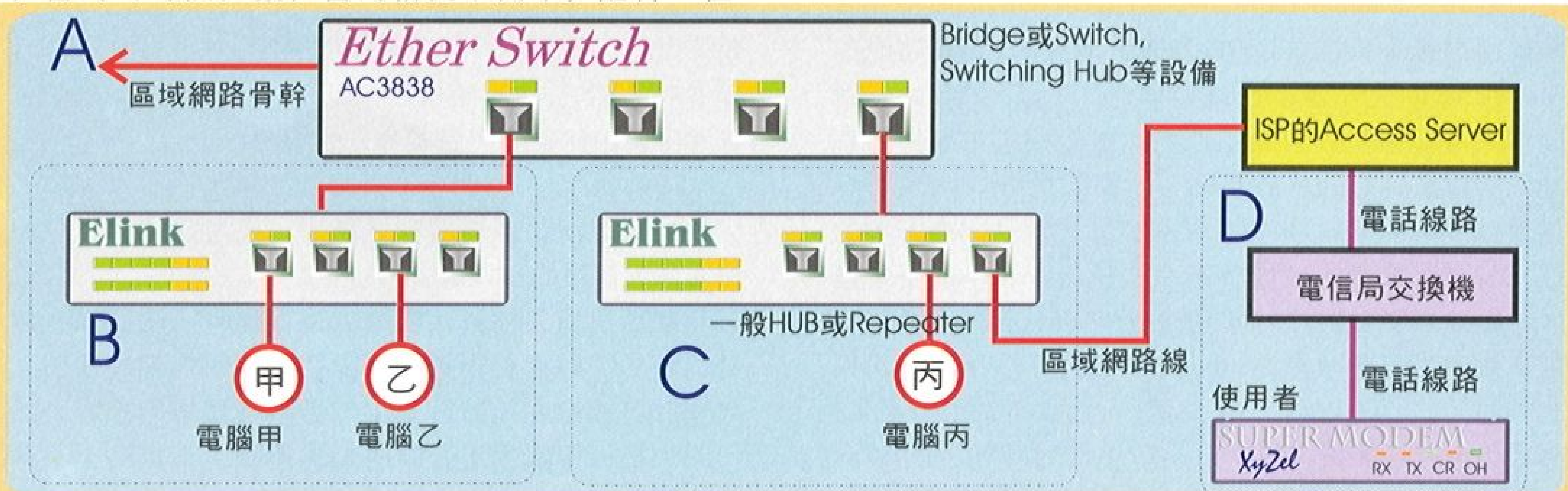
在正式切入本期的主題之前，生蠔法蘭克也來八卦一下，免得讓那些報紙記者和電視節目主持人以爲天下會拿網路來八卦的人只有他們。最近TANet上有幾項好消息對於使用學校網路上網的讀者們是一項大利多！近來美國對於高速研究網路InterNet II的計劃推動得非常積極，TANet在各知名學者的努力下也幸運地列入了美方的「學術研究用網路」名單之中，計有國家高速電腦中心、台大、清大、交大、中央、中原等知名大學列入計劃之中，也因此TANet的對外線路也將在二方合作下在數個月內提升爲T3，這對於目前只有二條T1出國而常常塞車的情況而言是極大的改善！一條T3(45MB)等於30條T1(1.544MB)，所以一下子增加了十五倍的速度。然而對於使用的方法則似乎還未確定，目前筆者得到的消息是可能只有參與國科會計畫的單位才能使用這條高速線路，然而對於沒有參加的學校單位而言，應該還是有原本的二條T1可以使用的，省掉了原本區域網路中心上的大流量，這二條T1應該也可以讓許多學校使用了。而TANet在加入美國的計劃之後在數年內即可能會再將線路由T3提升爲OC3(155MB)，然而OC3線路目前中華電信並未提供架設服務，所以還得等待相關單位協調才行。在OC3之後即是長程的OC12計劃(455MB)，所以在未來教育部努力提供各國中小學生上網線路之時，國家研究單位也按計劃將對外專線頻寬提升，對於莘莘學子們眞是一項大好消息！

好的，言歸正傳，這期筆者要和大家談談一點故事，就是網路上看起來高深莫測、無孔不入而且神秘無比的駭客故事！有一大部分是有關於系統安全的事情，當然，大家不必太緊張，因爲系統安全有一大部分的責任都在管理者身上，對於把作業系統當成終端機上網的普羅大衆而言倒不必太過擔心。因爲就算有個駭客費盡心力把您的系統全給破解了，可能也只能證明您光碟機有偷放一張在光華商場路邊買的大補帖，除此之外一點價值也沒有！然而如果有一天您的電腦裡存放著的東西是關於商業機密、學術機密時，那麼您所必須知道的東西，恐怕要遠比法蘭克今天要隨筆亂談的故事要多很多很多！

話說在網路遠古時代，就有一個生活在黑暗裡的神秘族群：駭客一族，這一族的人對於系統比一般人甚至一般的工程師了解，而且都有無窮的精力去找出各種安全規則上的漏洞以及各種讓程式出問題的方法，一直到現在，雖然網路已經走入了各個家庭，但是駭客一族仍然是許多管理者以及一般大衆眼中的不定時炸彈！這群駭客族都練有很多特異功能，他們可以在網路上看到別人正在做什麼事，(就像最近轟動一時的偷拍錄影帶一樣)，還可以輕易地拿到帳號及密碼，更可以讓您的網路不通、電腦當機，說不定還可以偷偷從您的電腦中拿出重要檔案、砍掉您的系統和資料...等等，可以說是比電腦病毒還要可怕的一族！Unix在他們眼中漏洞百出，95或NT更不堪一擊！以下，生蠔法蘭克就要爲各位講講一些從多年前到現在，法蘭克所知道的恐怖故事！

話說09XX台灣大哥大的帥哥男主角在會議結束前很有自信地拿出手機來對著經理說：「用這隻全數位式的不會被竊聽！」旁邊的美女對他露出一個若有似無的微笑，帥哥心裡得意洋洋地想著：「這位小姐想必是爲了我睿智的選擇感到相當高興！」殊不知這位小姐竟然是某特務組織的組長，她那淡淡的一笑正是爲了帥哥那種莫名的自大和無知而覺得很可笑！而在此時，她的手下們早就已經對於1.8GHz頻帶進行鎖定和掃瞄的工作，同時順利地在帥哥男主角的手機和基地台交換數位密碼的時候把數位密碼給捉了出來，配合上組織所偷到的09XX系統數位密碼，二者結合運算，便成功地將經理和張經理之間的對話給解碼了！

這就是所謂的竊聽工作！這種工作不只出現在電影中由湯姆克魯斯這類帥哥諜報員掃除犯罪的場景之中，同時也出現在現實生活中各種犯罪集團的日常工作中！同時也是駭客故事中的第一章：天下沒有不可破解的密碼系統！以GSM來說，是一個非常典型的數位無線電網路，它的手機之間所使用的通訊方式和乙太網路有點類似，資料也是分割成一定的封包送出，同時也有載波偵測防止訊號在同一頻道中重疊的情況發生，唯一不同的事情是，無線電波一旦發出去後，訊號行進的方向就完全不是您所能控制的了。而目前我們所用的乙太網路和電話通訊線路則是將訊號送入導電媒體中，若是要聽到這個訊號，就必須將竊聽器裝置在線路上，而這類的軟硬體，就稱之爲「Sniffer」(狗鼻子)，目前的各種傳輸媒體中安全性質較高的，恐怕就只有光纖了！然而光纖也不是絕對安全的，仍然有儀器可利用將光纖削去外皮後，利用光纖些微的溢光來測量訊號。然而這些都是在防禦式網路上，各個接點都有管制的高安全性網路才須要用到的手法，如果是在我們一般的乙太網路上，根本只要將一台電腦隨意接上線，就可以從頭到尾一次聽個過癮！當然，這中間也是有一些限制的，我們由以下這張圖來探討一下：



當然，對於一般我們使用者而言，在電話線路上面即有可能被偷聽，但本文想更進一步討論在數位網路世界中的竊聽是如何進行的，以乙太網路來說，如圖所示，筆者把由使用者到ISP公司間的線路全畫了出來，筆者所畫的ISP部分就和一般學校公司的區域網路沒有二樣，所以可以等同視之。乙太網路上的訊號傳送都是使用廣播的方法在電路上面丟訊號，然而毫無限制地把每一段線路加大，則會大大提高訊號互撞的機率(就是二台電腦同時發出訊號在同一條電線上互相干擾)，就如同市區的道路沒有紅綠燈、立體交叉道時，一定會造成交通癱瘓一樣。圖中所示的Switch或bridge就是會按照封包的發送目的地而進行管制的重要設備，加上了這個設備，整個底層的網路就可以分爲A，B，C三大區，不是發往該區的資料就不會被送進該區，例如由電腦丙到使用者的訊號，A和B區的電腦絕對聽不到。而由甲到乙的號，電腦丙也聽不到，然而只要Sniffer裝設在某一區中，則該區所有的資料都會被聽到！例如假如電腦乙是一台Sniffer，那麼無論是誰只要想和甲連線(包括甲送向對方以及對方送向甲的訊號)，全部都會被聽到。所以Snifferの限制就是封包會被上層設備管制流向而到不了Sniffer所在的區域。一般的HUB則會把來自各線的訊號立即複製一分再由各線送出，不會管制流向。

Sniffer的安裝案例

咳咳，各位別太過興奮了，筆者不會介紹如何去用或者去裝Sniffer的，不過筆者將在此介紹一下使用Sniffer可以造成多大的事件。有一天，某知名國立大學的工作站帳號忽然停用了近千人，大家紛紛向計算機中心抗議時才發現原來是因爲有人在工作站上破解了管理者密碼，跑了一個竊聽的程式(大部分的網路卡都有接聽線路上所有訊號的功能，所以只要進入此模式就可以接到送給別人的封包)，在近一星期後才被管理者發現，所以這一星期間有上線的人他的帳號和密碼全部都被記下來了！管理者按照駭客留下的紀錄檔把被偷聽到的帳號和密碼停用，並通知使用者改變密碼，至此，事情才告一段落。如同上一頁所說的，竊聽設備或式如果設在目標的區段之外，所有的訊號將會因爲上層的設備而進不了設備所在區段，所以如果要大規模偷聽到某幾台工作站的使用者帳號和密碼則Sniffer必須裝在該工作站所在的同一台repeater或HUB下，然而工作站大多放在機房，所以一般人根本無法靠近，因此要裝設竊聽程式最好的方法就是破解工作站的管理者帳號和密碼，然後利用工作站來偷聽其它資訊。當然，預防被偷聽的方式最好的就是在通訊協定中把資料經過加密編碼，各位可以注意到Netscape及IE中對於有安全性設定的網頁，在傳送資料出去時都有經過DES編碼，而編碼所用的key(解碼鎖匙)則要經由另外的方式得到。交大以往曾經有研究生寫過一個可以將別人telnet畫面顯示在自己的電腦上的sniffer程式，只要符合前面所討論的範圍內的人所有的網路連線都可以顯示出來，包括了您上BBS和人talk的畫面，玩MUD的畫面等等。所以對於TCP/IP這種未編碼加密過的通訊協定，最好多找一些有加密的程式來用會比較安全些，如telnet就有SSL telnet及ptelnet二種會把資料加密編碼的特殊telnet可以用，只要工作站上裝好ptelnet或SSL telnet的接收程式，使用者再使用SSL telnet或ptelnet的客戶端程式就可以順利以加密方式連線了！SSL是使用RSA編碼的，要有二組密碼才能解開，安全性算是非常高的了！以上的ptelnet及SSL telnet都有Win95的版本，如果您發現您常連線的工作站有裝上這種特殊的telnet daemon，就可以快去網路上捉回客戶端的telnet程式來用哦！

Root爭奪戰

所謂的root就是在Unix家族的機器最高管理者，只要能拿到這個帳號就可以在該工作站上爲所欲爲，不但可以讀取屬於別人的檔案信件，砍掉別人的程式和檔案，也可以毀掉系統磁碟，執行許多特異的系統功能(比如前一段中的竊聽封包)，所以在早期的系統中，最怕被人一直亂試root這個帳號的密碼。然而現在的系統都已經不再准許root登入，所有的root功能都要使用sudo指令輸入密碼後執行。Unix系統除了對於檔案有使用者身分的屬性外，對於程式也有使用者身分的區別，有許多的系統功能都要是root(或者有足夠權限的使用者)來執行才可以，也就是說有許多的程式就算一般使用者能下指令去執行，也不能正常運作。所以只要在執行sudo後回答密碼，您的身分就會由一般使用者暫時變爲root，利用sudo所執行的程式就同等於root執行的，然而sudo也不是絕對安全，因爲仍然有可能被人利用Sniffer聽到您按的密碼。所以通常sudo這道指令最好只在機器前面執行，直接從鍵盤輸入電腦，不經過危險的網路。

問題來了，除了經由sudo外，是否也有其它的方式會讓使用者所執行的程式也等同於root身分呢？答案當然是有的！比如說mail程式，會從spool中拿回屬於你的信，這個Spool的所有者並不是你自己，爲何能在其中把檔案移動回來呢？另外，fdformat這個程式可以format軟碟讓您使用，按理而言，format這種危險動作只能讓root執行的，否則那天系統硬碟被人清光了都還不知道！那麼爲何偏偏這個程式就可以讓您format軟碟呢？原來系統中的某一個檔案屬性決定了這一點，只要這個檔案所有人是root，又開放給一般使用者執行，就會有這種效果。這種功能在使用上有一定程度的危險，舉例而言，程式之中若是有什麼樣的問題，跳回後，系統是否會記得要把使用者身分還原爲一般使用者？還是仍然維持root？另外，程式之中是否會有什麼地方有漏洞會讓一般使用者可以有機會在身分仍爲root時(也就是程式未結束前)，就可以執行其它的程式？如果有這種機會的話，root的身分會一直維持下去，等於把一位一般使用者一下變爲管理者一樣危險！

重點在於.... 大略整理一下這一段的資訊，我們可以看出要如何破解使用者身分的管制：

1.先執行root開放出來的公用程式。

2.再想辦法不要讓程式結束，或者在結束前想辦法安插入自己的程式碼。

要達成這二點必須對程式運作以及系統情況有相當程度的了解才行得通的，我們拿前面提到的某國立大學計算機中心被破解案來看看駭客使用的手段是如何的！在這個案例中，駭客是先得到了工作站上某一位使用者的帳號(據筆者猜想，很可能是該使用者的密碼取得太爛，所以被猜到了)，接著，該駭客使用了一個程式來執行fdformat這個程式，這個駭客程式在執行fdformat時傳會給它一個超長的指令參數，由於目前部分的Unix對於指令參數的傳遞並不做長度檢查，並且開放應用程式自行塡寫，所以一旦使用者傳入的參數長度超過預留的存放區，超過的部分將會直接掉程式返回點，所以只要巧妙地在蓋掉程式返回點的部分塡入設計好的CPU機器碼(也就是精心設計的程式，記得嗎？電腦程式其實就是這些機器碼！)，CPU就會乖乖地按碼執行！一般而言駭客們都會塡入shell code去呼叫shell(在DOS下等同於command.com的人機界面程式)來執行，如此一來，您就

有一個以root身分執行的Shell了！這樣就可以很方便地輸入指令爲所欲爲了！ 有這個問題的系統以及應用程式不在少數，當然，除了這種傳遞超長指令參數的問題外，也有因爲程式寫作時對於堆疊及變數長度處理不當而使得駭客們有機可稱的情況！也有程式本身的處理程序設計不當造成的問題等等，尤其是對外開放的應用程式最容易產生這種怪問題！比如sendmail這個收發Email的重要程式，以往有一個debugmode，只要進入這個偵錯模式就可以利用它對於偵錯敘述碼的處理問題使得程式產生問題而執行到駭客所輸入的機器碼！finger這個功能是讓來自別台機器的使用者能夠得知目前本工作站上的使用者情況，不過也因爲如此，使得很多工作站管理者很頭大，任意對外傳送自己的使用者情況的確很有危險，尤其是部分的fingerdaemon也有點問題，在遇到超長字串的時候也會有可能執行到別人輸入的機器碼(一般的時候我們傳入的使用者帳號字串都不太長，但是如果駭客想考驗程式的嚴謹度時可就不一定了！)，所以目前很多工作站都不再開放大衆finger的服務了！

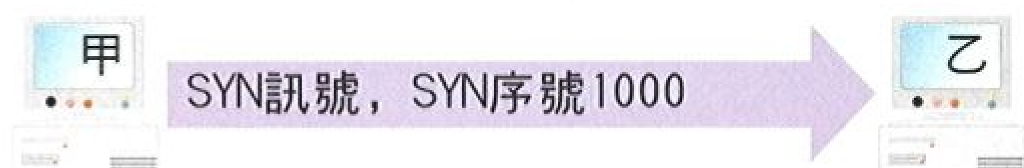
只要有輸入的程式，就有可能會發生問題，這個是程式寫作時的最基本觀念。所謂的輸入有許多種的方法，從鍵盤該使用者輸入是一種，利用網路訊號也是一種，對於我們一般使用者看不見的輸入尤其最可怕！比如作業系統底層接收網路訊號並作處理的部分就要很小心寫作！我們現在就來看看一些有名的例子！

OOB：所謂的OOB就是Out of Band的簡寫，顧名思意就是本訊號不在目前連線的範圍中，是用來處理各種必須立刻處理的控制訊號的，舉一個實用一點的例子，我們在工作站執行ls -al(大約等於DOS下的dir指令)，在畫面還沒列完時就按下CTRL-C來中斷，此時作業系統理論上應該是要把畫面印完後才會處理CTRL-C的回應，但是CTRL-C偏偏就能"插隊"，在畫面未列完時就可以中斷目前的工作，原因就是因爲這些控制訊號都是使用OOB的方式來傳送的。OOB是TCP/IP的一部分，所以當我們使用NetBIOSover TCP/IP來使用網路芳鄰時，針對於Port 137,138等NetBIOS專用的連線埠就應該要做OOB訊號的處理，偏偏MicroSoft就是忘了寫，而且無論是NT還是95都忘了寫，所以一旦遇到了有人針對這幾個連線埠送來一個OOB封包，95的網路驅程式就當場當掉了！而NT因爲把這個驅動程式放入系核心中，下場更不妙，會整個系統死當！而同樣使用MSNet的Samba(Unix)以及OS2卻沒有這個問題，可見得程式寫作的經驗及嚴謹程度都是很重要的！

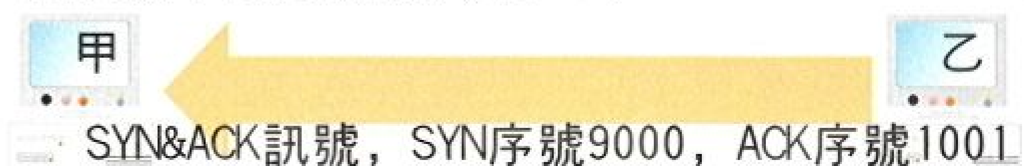
Land：TCP/IP屬於OSI網路模型中的第三第四層，必須能做到確保訊息完整傳送到對方手上以及確保訊息的接收的順序和發出時一樣，所以TCP完成連線的手續是有點複雜的！相關的資訊可以在TCP/IP Illustration等講解網路通訊的書中找到。然而在言些規定手續之中，仍然有很多因爲實際程式寫作以及手續規定漏洞等問題而產生的灰色地帶(相當類似於法律漏洞)，這些問題，也造成了一些駭客可以成功地癱瘓掉一台重要的網路設備，LAND就是其中一個方法！

我們先來看看TCPIP中一個連線作業的開始手續大致是如何的，假設目前有二台電腦，一台我們稱它爲甲，一台爲乙：

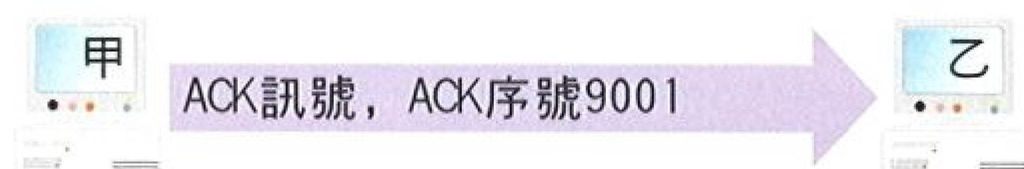
一．甲電腦發送SYN訊號至乙電腦，SYN序號爲甲電腦自選，假設爲1000。



二．乙電腦針對此一SYN訊號對甲發出SYN訊號，SYN序號爲乙電腦自選，9000，此一SYN訊號同時也打開ACK旗標，ACK序號爲1001，表示回應甲電腦的SYN訊號(就是剛剛SYN序號爲1000的SYN訊號)。如果序號不爲1001，甲電腦將會認爲乙電腦在發神經，不去理會，導致連線中斷(其實無論任何TCP連線都會以序號來認順序，以防有訊號"插隊")，



三．由於乙電腦是使用SYN來回應第一步中甲所發出的SYN，按規定甲電腦還要再發出ACK訊號回應乙剛剛所回的訊號，所以甲再發出ACK訊號，序號爲9001表示回應乙的SYN訊號。



以上的做法稱之爲三向握手確認，可以完全防止訊號有遺失的情況，熟悉嗎？其實這就和目前我們郵政系統所使用的雙掛號是一樣的做法！雙掛號和一般掛號最大的不同是收信人在收到掛號信之後郵差會要求收信人再在一封掛號回函上蓋章，再把掛號回函利用掛號的方式寄回寄信人手上，這樣您只要接到那封回函就可以確定對方有收到信了！TCP爲了防止連線開啓時出現偵測不到的意外，所以才使用了這個方式。

好的，問題又來了，在駭客眼裡沒有一處不是問題的！如果今天您開了一台WWW伺服器，假設您申請到的IP是192.168.1.1；Port爲80，如果有人針對您的Port 80發了一個假的SYN封包，發送者的IP填入您的IP，收信者的IP當然也是設定成您的IP，這樣會出現什麼事呢？按上面所說，SYN訊號一定要先用SYN&ACK訊號來回，同時ACK序號要填入（收到的SYN序號 +1）的號碼，來表示回應上一個收到的SYN訊號，所以作業系統就會發出這個SYN&ACK封包(放心！一個TCP封包中可以同時打開這二個旗標並設定序號)， 發給誰呢？就是原發送者，可是這個封包的原發送者被人假造填入您自己的IP，所以就會再發給您自己！

待續……

什麼是成熟的個人通訊系統？這恐怕很難說，不過個人行動通訊系統絕對不光光是輕薄短小、通訊無死角這麼一點概念而已！一個成熟的個人行動通訊系統要能達到功能多樣化，通訊媒體多元化，通訊網路整合等等的目標。比如以往中華電信的爛大哥大系統及BBCall系統都不能算是成熟的個人通訊系統，(基本上連"成熟的大哥大系統"或"成熟的BBCall系統"都不夠格)，說到這裡大家可別以爲法蘭克要開始賣起大哥大了！不過今天法蘭克的確是要提一提在未來各種通訊產品是否有可能成功地和InterNet結合？經過整合的系統有什麼樣的優點來吸引消費者？我們現在就來看看一些系統整合的實例！

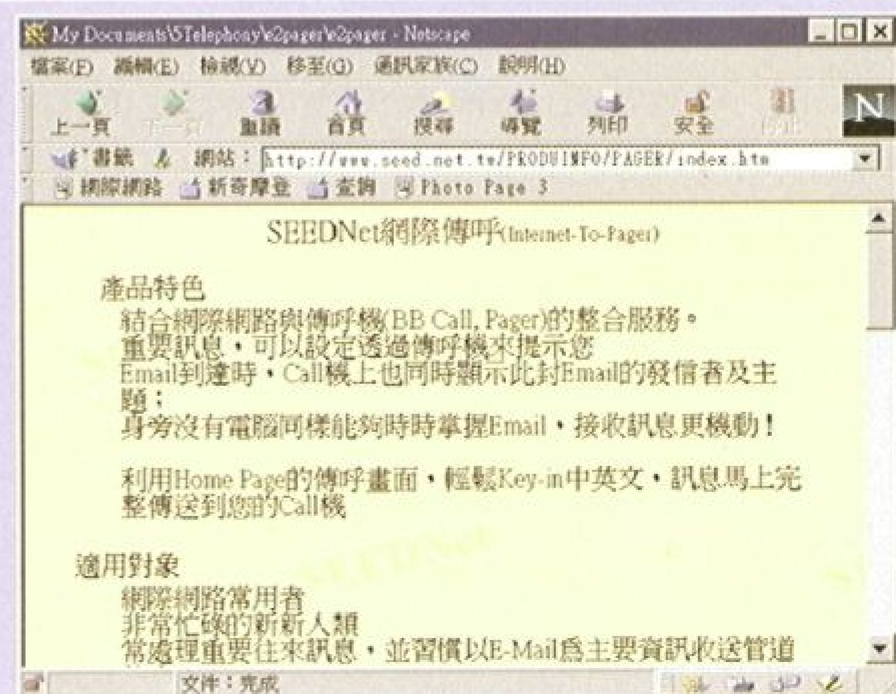
中華電信

是目前所有個人行動通業者中系統最爲完整而且龐大的，然而時代進步的腳步似乎比恐龍進化的速度快太多，中華電信掌握了全台灣的電話系統、網路線路等等系統，底下至還有一家超大型ISP：HiNet，理論上而言能提供的服務應該是不少的。目前中華電信提供了幾項初步的功能：1.使用GSM手機傳訊功能將HiNet用戶的Email標題傳送至中華電信的GSM客戶手機或BBCall機(當然，BBCall最好是中文機)。 2.利用網頁讓HiNet用戶call中華電信的GSM及BBCall用戶。 3.傳呼結果查詢。 這幾類功能實在平淡無奇，和公司規模不成正比，而且HiNet的垃圾信件非常之多，如果不會設定過濾器的話，保證您被煩死！(而且每傳送一次就會收您數元的費用)在中華電信的傳呼網頁上(http://web2air.hinet.net/default.htm)可以找到所有說明。

聯華電信

AlphaCall使用的Flex系統非常新，所以能玩出的花樣的確不少！AlphaCall所提供的服務也和中華電信差不多，可以把Email標題傳到BBCall上，並且會提供Email過濾器幫您濾掉它的系統所能認出的廣告信。而且也提供了利用網頁傳呼的功能，但是最讓筆者感到不解的是它的Email to BBCall功能，做得真是太怪了，它是利用POP3取信的方式連信至您的主機拿取信件標題的，所以您必須把您的帳號密碼利用網路傳給他，筆者認爲這真是不安全安之至！因爲您不能確定送過去的資料是被以什麼型式保存、是否容易被破解等等安全問題。

SeedNet是由國科會中分出來的單位，也是全國最有實力的ISP之一，對於電話系統和網路服務的整合也比較早起步，從以往的網路傳真服務，到目前的Email to BBCall等服務都不落人後，總而言之，別家有的它都有，沒家沒的他也不會有......不過目前SeedNet對於某些服務都還算試驗期，不收服務費。按SeedNet的說法，這些服務搬到網路上之後，會有更方便使用的界面，Fax也可以直接寄檔案，文件也可以一次發給數人，也就是說電腦更完善的程式功能將會爲老服務加上更多體貼的設計，對於使用網路來進行通訊的使用者的確是相當實用！



我們稍微看了一下目前各家所提供的服務，其實都大同小異，這種和網路結合的個人通訊服就是利用WWW的方便性來達成吸引客戶的方式！ 其實如果通訊公司願意，還可以把各種資訊服務送進您的信箱之中！當然，也可以把語音信箱裡的留言轉成wav檔經過MPEG Layer 3壓縮後以Email送來！也可以將別人Call你的相關資訊以Email快速送達，包括來源電話 、所留訊息等等。當然，這種外加功能對於行動電話也是相當有用的！因爲行動電話往往受到地形影響而收不到訊號，所以這種留言功能就十分省錢了！

和網路結合的個人行動通訊系統，最主要是讓使用者可以隨時掌握最新的網路情況，而且讓正在網上的使用者可以用更便宜的方式來管理行動通訊系統，當然，如果能早日做到隨時隨地皆可"行動上網"，那將更接近完整的系統，大家不妨拭目以待！

次世代的3D加速卡

Diamond Multimedia Monster 3D II

作者／莊振宇

使用過任何3Dfx加速卡的玩家們，相信都已經感受到其顯示出來令人感嘆的威力了吧！不過，雖然說3Dfx的VooDoo一代加速晶片速度相當的快，但是似乎也漸漸的趕不上遊戲界的需求。我們都知道，遊戲界科技進步的速度相當的快，在3D的方面更是一日千里。有鑑於此，3Dfx於去年年底時宣佈了其VooDoo2晶片組。當時，許多的數據在網路上面傳來傳去，說這一個新的晶片組有多強大，速度有多快。但是，卻沒有任何一片使用VooDoo2的3D加速卡可以展示其強大的力量。

前不久，Diamond Multimedia宣佈他們即將會推出第一片使用VooDoo2 晶片組的3D加速卡，名爲Monster 3DII。雖然這一片卡尚未推出，但是Diamond Multimedia本身已經有少數的樣品製造出來給許多的遊戲設計公司作爲參考之用。爲了要親自的體會Monster 3DII的力量，筆者千里迢迢來到了Diamond Multimedia的總公司。

Diamond Multimedia的總公司位於加州的聖荷西（San Jose），這裡可說是美國科技的中心地帶。沿著舊金山海灣旁的公路一直走，玩家沿路就可以看到許多有名的公司。Sun Microsystems、Oracle、Quantum 、3 Com 等許多的公司都雲集於此。更有趣的是，與Diamond 一樣都是生產電腦多媒體硬體的創巨美國公司（Creative Labs ）的所在地更是離Diamond Multimedia的總公司不到兩步路。

→Diamond Multimedia的總公司所在地

筆者來到Diamond Multimedia的辦公室時時間是早上八點，前來接待的是公關部主任Joan Huang、以及公關部部長Kenneth Wirt。

首先，筆者一行來到了會議室中，對於Diamond Multimedia公司目前的結構以及產品作了一個大概的瞭解。基本上來說，Diamond Multimedia一共分爲兩個部份：多媒體部門以及通訊部門。多媒體部門專門研發電腦多媒體配備，例如影視卡、3D加速卡、CD多媒體組件、DVD多媒體組件、SCSI周邊控制卡、音效卡等等。而通訊部門則設計類比數據機、數位ISDN數據機、以及視訊會議組件等產品。

→Diamond Multimedia的公關人員正在向筆者介紹公司的概況

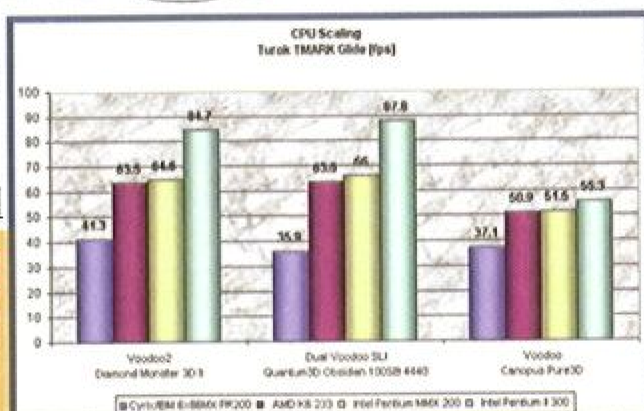
Diamond Multimedia最有名的產品，應該就是其使用3Dfx VooDoo晶片的3D加速卡Monster 3D了。在所有使用VooDoo晶片的加速卡中，Monster 3D是銷售量最好的。無論是美國本地或是國際市場

上，Diamond Multimedia的Monster 3D創下了連續3個月3D卡銷售冠軍的記錄。玩家們只要花費$199美金便可以享受到高畫質的3D遊戲效果，實在是物超所值。

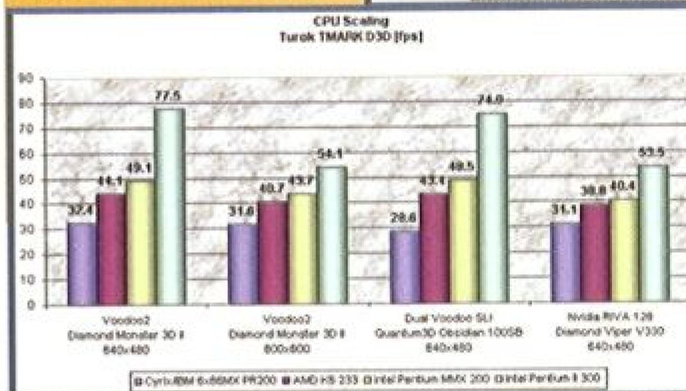
兩年後，設計VooDoo晶片組的3Dfx公司又再度的推出了其新一代的晶片組：VooDoo2晶片組。而第一個即將使用此晶片組推出3D加速卡的就是Diamond Multimedia。由於Mons ter 3D這一個名字在市場上已經廣受到玩家們的認可，因此，新一代的產品也將沿用Monster 3D的牌子。在看過實際的功能展示後，筆者簡直不敢相信自己的眼睛。不過，在介紹產品之前，玩家們得先對新的VooDoo2晶片組作一番的認識。

VooDoo2 晶片組增強的功能

基本多邊型繪製功能



→Turok使用VooDoo專用的Glide介面在不同的CPU上的畫面顯示速度



←Turok使用Microsoft的Direct 3D介面在不同的CPU上的畫面顯示速度

首先，在多邊型繪製能力上，VooDoo2晶片組擁有比原本VooDoo晶片組快上三倍以上的多邊型繪製速度。在材質的塡圖速度上，也比原來的晶片組要快上兩倍之多。在VooDoo2的晶片組中，還配有一個Pixelfx2以及兩個Texelfx2晶片，而原來的VooDoo晶片組中卻只裝有一個Texelfx晶片。新裝配的晶片可以讓晶片組執行多重材質黏貼的功能，也就是說，程式設計師可以在同一個點上繪製兩種以上的材質。一般的3D引擎在繪製一個遊戲畫面時，在一個多邊型上都會繪製兩種材質，這是爲了減少多邊型之間的連接點產生斷層的現象。以往的晶片組只能處理一組材質，其他的材質則需要使用CPU來進行計算，如此一來，浪費了許多寶貴的CPU資源。VooDoo2的晶片組具有Multipass的功能，也就是說，無論電腦程式要在同一點繪製多少種的材質，都可以使用晶片組來處理，而不需使用CPU。

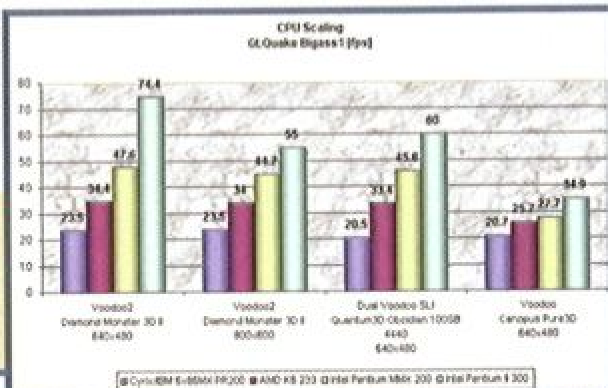
材質畫質增強

VooDoo2晶片組不但擁有Bi-liner Filtering功能，而且新增加了Tri-liner Filtering的功能。所謂的Bi-liner filtering就是在一個材質在黏貼的時候，晶片會將材質上的每一點的顏色與其兩條對角線旁點的顏色相比較，並將其調到與他們最接近的顏色。如此一來，原本有粗點的材質在經過處理後將會顯得較爲圓滑。新增的Tri-liner Filtering顧名思義，就是將比較點增加爲三條，如此一來，材質上顯示不但會更平順，也會減少斷層發生的機會。

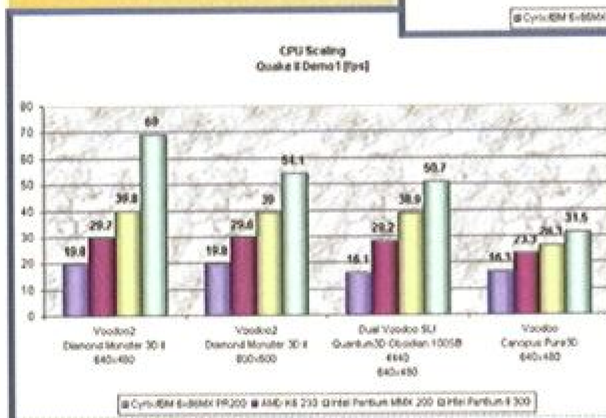
當然，VooDoo2也擁有邊緣平順的功能（Edge Anti-Aliasing），由於電腦螢幕的點是以格子的方式排列，在顯示斜線時，勢必多少都會產生線條不順的情況。這時候，晶片組中的Anti-Aliasing的功能就會在這一條線的轉折處加上一系列的漸層色，讓這一條線看起來相當的平順。

由於VooDoo2可以在800×600的解像度下有相當高速的處理速度，因此畫面材質記憶體將可以從原本的2MB增加到4MB。不過，眞正推出的加速卡會有多少的記憶體則是要看每一家廠商的決定。不過，每一個Texelfx2晶片可以控制最高4MB的記憶體，而每一個Pixelfx2可以控制2MB的記憶體，因此，加速卡設計商可以有2-2-2,4-2-2. 2-4-4或是4-4-4等數種記憶體組裝選擇。也就是說，VooDoo2加速卡上最少會有6MB的記憶體，而最高則可以高達到12MB。Diamond Monster 3DII使用的是4-2-2組裝選擇，也就是一共有8MB的記憶體。

交錯線分工功能（Scan Line Interlace）



→GLQuake的畫面顯示速度在不同的加速卡上的顯示速度比較



←Quake II的畫面顯示速度在不同的加速卡上的顯示速度比較

舊的電腦螢幕在顯示畫面時，並不是一次將整個畫面畫完。這一類的螢幕稱爲〝交錯式螢幕〞，這一類的螢幕的映像管首先將畫面的奇數線畫完，然後才回頭去畫偶數線。雖然在低解像度時，由於交錯的速度太快，因此使用者看起來感覺上螢幕好像是一次將畫面畫完。不過，當畫面的解像度調高時，玩家便可以感覺到螢幕的重畫動作。也就是因爲這樣，當玩家到電腦電購買螢幕時，售貨員時常會強調其所銷售的螢幕是〝非交錯式〞的螢幕，也就是一次將畫面畫完的螢幕。

VooDoo2晶片組使用交錯式螢幕的原理，讓擁

有兩片VooDoo2加速卡的玩家能夠享用兩倍的速度。當玩家同時將兩片VooDoo2加速卡插在電腦中時，一片將會負責繪製奇數線的圖型，另一片則繪製偶數線的圖型。然後，兩片卡的圖型將會被混合在一起，接著傳送到螢幕上。

交錯線分工功能還有一個好處，就是兩片卡的記憶體可以結合使用，讓遊戲設計師可以在遊戲中使用更細緻、更多的材質。據Diamond Multimedia的工程師Joaquin Moreno表示，今後的遊戲許多將會讓玩家擁有是否要增強遊戲的選擇。也就是說，擁有VooDoo一代加速卡的玩家仍舊可以玩未來推出的遊戲，但是擁有VooDoo2 的玩家將可以用增強模式來進行遊戲。

其它增強的3D效果

VooDoo2不但擁有以前所有VooDoo一代的功能，也增加了許多新的3D效果。除了原有的Alpha Blending,Anti-Aliasing,Bi-liner Filtering,Fogging,Gourand Shading,MIP mapping,Perspective Correction,Texture Mapping,Transparency,Z buffering之外，VooDoo2 尙有Multipass Texture,Bump Mapping,Hardware Trangle Setup,Single Pass Triliner Filtering等功能。據Joaquin Moreno表示，CPU除了將遊戲的資料送到3D卡之外，所有的計算都將會由VooDoo2包辦，因此，3D的速度應該不會受到CPU速度太多的影響。

→Monster 3D II 可以兩片一起發揮更大的功效，Diamond稱之為MegaMonste

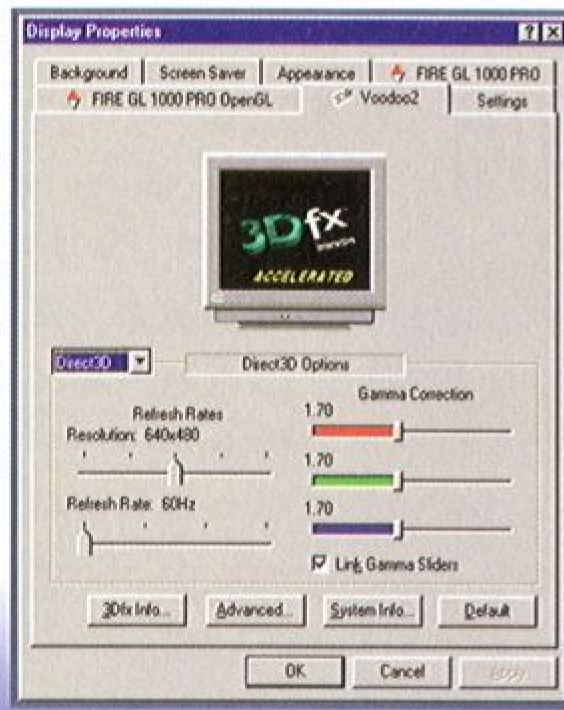
Monster 3D II 介紹

Monster 3D是所有的一代VooDoo卡中最受歡迎的，也因爲如此，新的VooDoo2晶片Diamond也決定使用Monster爲名：Monster 3D II。這一片即將由Diamond Multimedia推出的介面卡使用了8MB的EDO記憶體，並且使用PCI 2.1匯流排爲介面。在軟體的部份，Diamond使用的是專門爲Monster 3D II最佳化後的驅動程式。據公關部部長Kenneth Wirt表示，以前的Monster 3D的驅動程式是通用的驅動程式，因此，許多購買雜牌加速卡的玩家都會到Diamond的網站上下載Diamond 的驅動程式。不過，Monster 3D II的驅動程式是特別專門設計的，程式經過最佳化，因此只能夠使用在Diamond的Monster 3D II上面。

←這張就是Monster 3D II

在基本的介紹後，Joaquin Moreno帶著筆者一群實際的測試Monster 3D II的速度以及效果。Diamond Multimedia使用的測試機器是Pentium II 266＋32MB Ram並且插入了兩片Monster 3D II的加速卡。我們使用了GL Quake來測試卡的速度，在測試之後，筆者簡直不敢相信Monster 3D II的速度。在640×480的解像度下，使用兩片Monster 3D II的3D速度是每秒148張圖片、在800×600的模式下，顯示速度是每秒136 張圖、而1024×768則有高達每秒120張圖片的顯示速度。據Joaquin Moreno表示，Monster 3D II的顯示速度比一般的電腦螢幕能夠接受信號的速度要快。

對一般人來說，人的眼睛每秒鐘約能夠接受十個畫面，而一般的電視顯示速度約爲每秒30張圖。外面電動場的大型電玩則是以每秒60張圖爲標準。既然Monster 3D II能夠擁有高達每秒顯示超過120張圖的能力，也就代表程式設計師可以將畫面速度降爲每秒30張，但是將每一張圖的多邊型數量大大的增加。也就是說，玩家將可以享受到更高畫質的電腦遊戲畫面。



→Monster 3D II的驅動程式介面

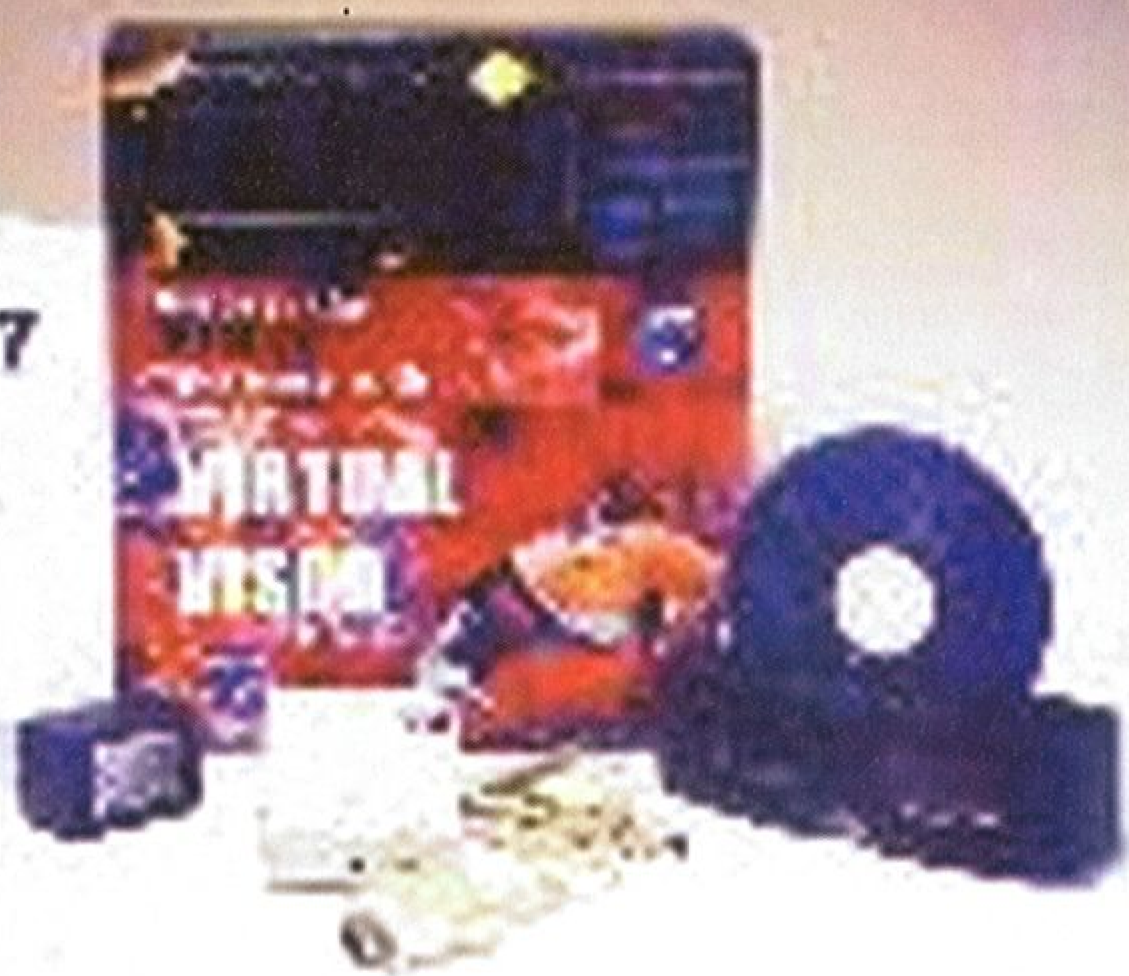
另一項令筆者欣賞的就是Monster 3D II具有向後相容的特色，也就是說，購買這一片卡的玩家也可以玩支援VooDoo一代加速卡的遊戲。回到辦公室之後，筆者收到了Diamond寄來的一片參考用的Monster 3D II加速卡，因此，筆者再一次的進行許多的測試，讓玩家能夠更清楚的瞭解Monster 3D II強大的功能。

結論

無可置疑的，VooDoo2 晶片組一定是未來遊戲界的標準，相信，玩家們將會在不久的將來可以看到許多令人驚訝的3D遊戲，因此，玩家一定要趕快存錢，想辦法買下這一片3D加速卡。

立體精靈VR97版

虛擬實境的好幫手



作者/Gorden. Peng

個人電腦近幾年來已經大量的融入了我們的生活中了，其中最大的功臣莫過於「電腦遊戲」了，許多人對電腦產生興趣都是從「喜歡玩電腦遊戲」開始的。而隨著個人電腦不斷的翻新，人們對電腦遊戲的要求也越來越高，剛開始，看到2D動畫的遊戲已經覺得很不可思議了，再進一步的，電腦遊戲的玩家們覺得一套3D動畫的遊戲已經是必然的趨勢。現在隨著全球資訊網路上「虛擬實境」的流行，人們不再以3D動畫的遊戲為滿足，進一步的要求如果遊戲的進行能以「虛擬實境」的方式來玩，一定更具有真實感。於是就有了配合虛擬實境的遊戲而推出的「立體精靈」3D眼鏡了。

何謂虛擬實境(Virtual Reality,VR)？

從字面上來解釋，可以想像成VR系統是藉由一些軟硬體設備，建立出一個虛擬的環境或是虛擬的世界，而人們再透過這些軟硬體的設備，可以感覺到這個虛擬的環境好像是真實的，彷彿進入一個真實的世界。簡單的說：VR系統就是利用這些設備來騙取使用者的身體感知，如視覺、聽覺、觸覺等等，使操作者產生錯覺。

在真實的世界中，我們用眼睛、耳朵及肢體來與周遭環境進行互動（interaction），例如抬頭觀看星空、低頭看花草、轉身察看身後的美女及聆聽車子聲音由遠方駛近而逐漸遠去，這是人類與環境間既直覺又輕鬆的互動方式。虛擬實境就是要營造這樣一個直覺式的互動環境，讓使用者處於電腦所建造出來的虛擬世界時亦能使用他慣有的感官方式來與環境進行互動，而不再只是坐在螢幕前費力地敲著鍵盤或移動滑鼠。因此虛擬實境的技術必需包含兩個主要的部份，即「電腦模擬」與特殊的「使用者介面」。

一套完整的VR系統需要有以下幾個要件：

(1)立體虛擬世界VR系統：它利用個人電腦或工作站，整合3D軟體程式與3D圖形加速卡，建立出一個立體的虛擬世界。

(2)立體視覺裝置VR系統：提供立體影像裝置，讓操作者戴上此裝置後，不再只是像普通電腦螢幕的3D畫面而已，而是眞實地感覺好像是日常生活的世界一般，可以感覺到虛擬世界中每個物件的遠近關係及每個物件彼此的空間方位關係。

(3)立體聽覺裝置VR系統：操作者戴上VR系統所提供的3D立體耳機後，不再只是聽到傳統的平面左右耳立體音效，而是眞實的三次元空間立體音效。

(4)觸覺感知裝置VR系統：這個系統提供了一些產生溫度，觸覺以及力量的感知裝置，使操作者在VR的世界裡有一些力量的感覺，甚至痛的感覺。

(5)意念輸入裝置VR系統：操作者可以利用VR系統所提供的輸入裝置，對虛擬的世界下達其內心的意志與命令，使操作者主動地操控整個VR的運作與故事的發展。VR系統的輸入裝置可以感測出操作者的意志與指令，例如手指彎曲，頭部轉動，手臂向前向後，眼球的轉動等。

如果一套VR系統眞的具備了上述所有欺騙人體感知的裝置，再加上精彩迷人的故事情節，動人逼眞的立體世界，相信將會有很多人流連於VR的虛幻世界裡，從此不願再回到眞實且現實的世界了。

本期要介紹的「立體精靈」就屬於以上介紹的「立體視覺裝置」，我們先來談談它的工作原理，立體視覺裝置可以分成兩大類，第一類爲雙眼立體顯像方式（Binocular Stereoscopic），操作者必須戴上特殊的視覺裝置來產生立體效果。第二類爲自動立體顯像方式（Autostereoscopic），操作者不必戴上任何裝置就可以產生立體的感覺。這兩種立體視覺裝置都必須利用光電技術來達成。

第一類的「雙眼立體顯像方式（Binocular Stereoscopic）」與我們所要介紹的產品有關，所謂雙眼立體顯像方式是讓操作者戴上特殊的顯像設備，使左眼僅看到左眼所對應的畫面，右眼僅看到右眼所對應的畫面，而左右眼的影像預先存在某些程度的視差（Parallax），所以經過人腦的組合後會產生立體的效果，即顯現虛擬的立體影像。

爲了使左右眼分別僅能看到對應的左右眼影像，在技術處理上可以採用多工與解多工技術。依其運作原理可將其分成四類：

(1)空間區分（Spatial Division）：

左右眼分別使用各自獨立的顯示器，立體顯像頭盔（Head or Helmet Mounted Display,HMD）是由電腦3D圖形加速卡所產生的左右眼影像，分別送至HMD左右眼各自獨立的顯示器，操作者的的左眼僅見左眼顯示器畫面，右眼僅見右眼顯示器的畫面，經過人腦的組合後，會產生立體的效果，即虛擬的立體世界．顯示器可以爲LCD，CRT，光纖影像束（Fiber Image Bundle）或是雷射掃描機構（Laser Resonant Scanner）等。

(2)極化區分（Polarization Division）：

左右眼影像的光極化方向不同，互相垂直，操作者所戴的極化眼鏡也是左右極化互相垂直眼鏡。

早期的立體電影就是利用此技術來建立立體效果。兩個投影機分別同時投射左右眼畫面於螢幕上，左眼放影機投射左眼畫面，光極化方面爲垂直方向；右眼放影機投射右眼畫面，光極化方面爲水平方向。觀眾戴上極化眼鏡，左眼極化方向爲垂直方向，右眼爲水平方向。所以左眼只會看到左眼投影機所投射的左眼畫面，右眼只會看到右眼投影機所投射的右眼畫面。極化眼鏡相當便宜，成本在1元美金以內。

(3)時間區分（ TimeDivision）：

左右眼影像呈現時間不同，第一時間爲左眼畫面，下一時間爲右眼畫面。

立體眼鏡由兩片單色LCD液晶面皮組成，分別放在左右眼前面。螢幕顯示器第一個1/60秒的奇數掃描線爲左眼畫面，此時立體眼鏡的左眼LCD會打開，使光線通過，而右眼是關閉，光線無法通過。而第二個1/60秒的偶數掃描線爲右眼畫面，此時立體眼鏡的右眼LCD會打開，使光線能通過，而左眼是關閉，光線無法通過。所以，在螢幕1/30秒掃描時間裡，左眼只看見左眼畫面影像，右眼只看到右眼的畫面影像，再透過腦部的組合後可以產生立體效果。

如果將此技術應用於一般家用的60HZ電視機時，會因爲在1/30秒內的開與關，而導致閃爍的問題，大大地降低呈現品質，所以目前仍只能成功地使用於90HZ以上的PC螢幕，再則由於觀察的雙眼只能盯著螢幕看，才能產生立體效果，自然視場角度會很小，而且又無法與外界隔離，所以比較沒有完全沈浸虛擬世界的感覺。光穿透率不高也是此種裝置的缺點。

(4)波長區分（Wavelength Division ）：

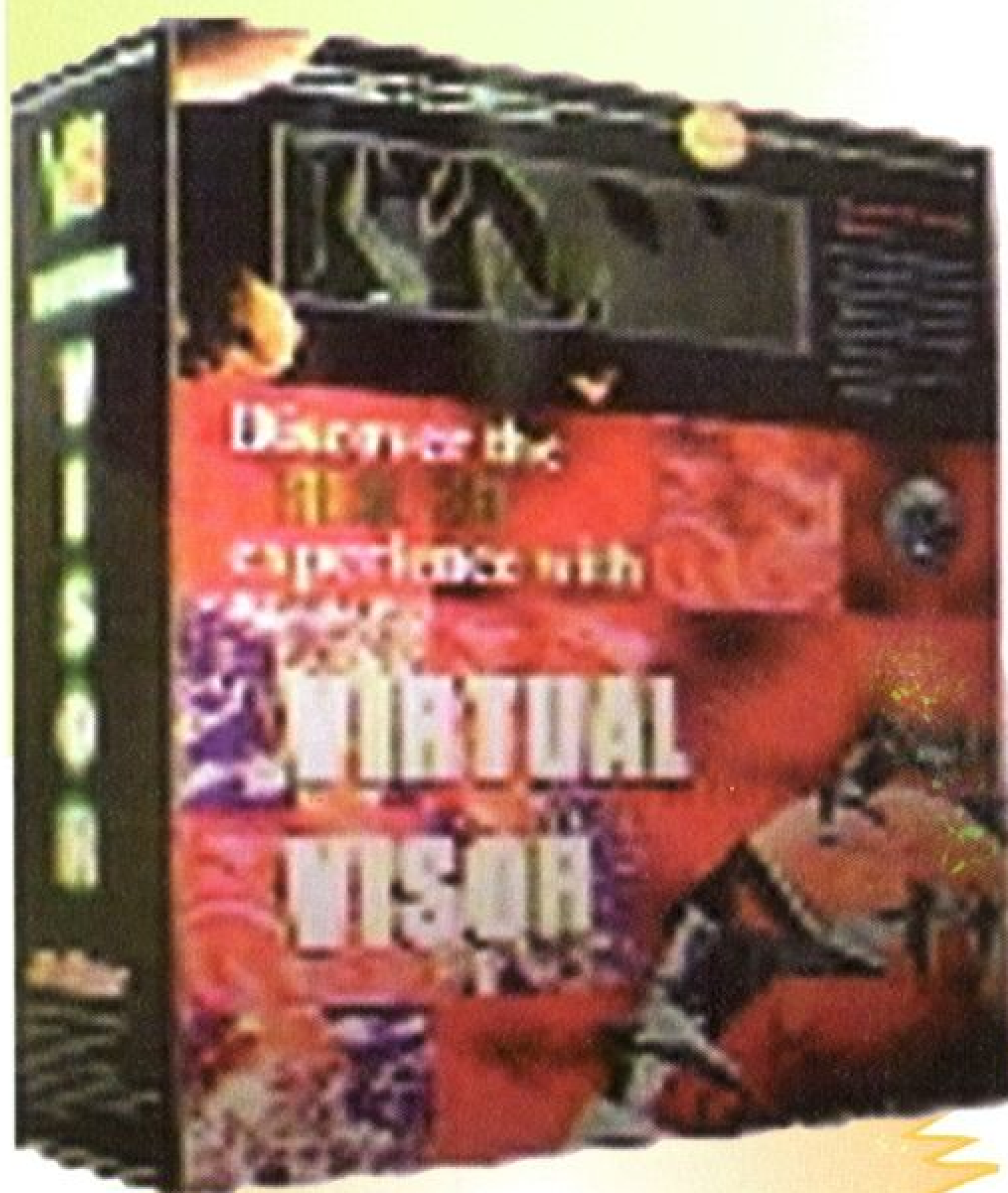
使用者戴上左紅右綠眼鏡，左眼只看到紅色的左眼影像，右眼只看到綠色右眼畫面。

彩色濾片立體眼鏡採用波長多工技術來分離出左右眼畫面，電腦所產生的左眼畫面是具有灰階的紅色光影像，右眼的畫面是綠色光影像。操作者戴

上彩色立體眼鏡後，左眼是紅色濾片，只讓紅色的左眼畫進入視網膜，擋掉右眼畫面的綠色光；右眼爲綠色濾片，只讓綠色的右眼畫面通過，擋掉左眼畫面的紅色光。此種方式的畫面解析度不會減少一半，視角與螢幕大小有關。彩色立體眼鏡成本也相當便宜，但是色彩並不能達到全彩色的要求。此種立體技術常見於兒童印刷刊物上。

如果讀者想要對「虛擬實境」有一全盤的了解，可到以下的網站去查看，可以幫助你對「虛擬實境」有非常完整且清楚的瞭解：

①http://linux.imd.tmjcc.edu.tw/magzine/mag-3/29/
②http://linux.imd.tmjcc.edu.tw/magzine/mag-2/f/vr-1.htm
③http://www.apec.com.tw/c_index.html
④http://www.iic.com.tw/intro/vr.htm
⑤http://pcexpert.com.tw/Chinese/c_vr_app_intro.htm
⑥http://toucan.tnjc.edu.tw/docfiles/st3dv/page-01.htm
⑦http://www.nchc.gov.tw/NCHC/Journal/Other/V3N1/p65.html
⑧http://www.nchc.gov.tw/NCHC/Journal/Other/V3N1/p21.html

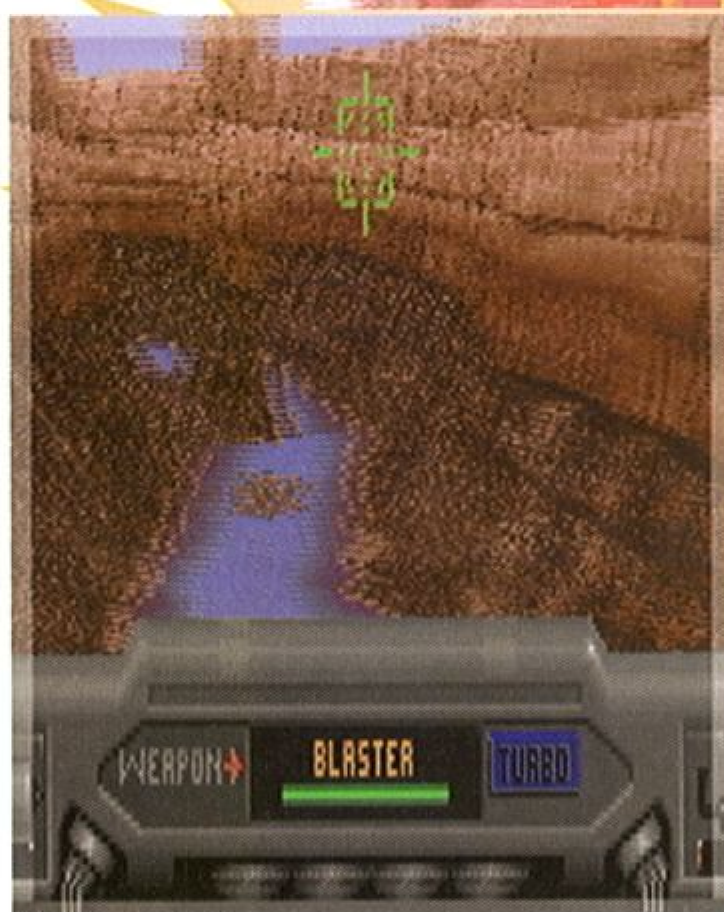


經由以上簡短的介紹，我們應該對「立體眼鏡」的工作原理有了一個初步的認識，接著我們來看看艾派克（APEC）公司的「立體精靈」這套產品，它有兩種版本，一種是「RS232界面」的連接方式，另外一種是「VGA卡」的連接方式，稱爲「VR97」版。這也是此次筆者試用的版本。

產品特色

1.液晶交錯立體眼鏡（Liquid Crystal Shutter Glasses）。

2.黑框外型，使用時仍可戴近／遠視眼鏡。



3.可支援至120MHZ的螢幕顯示，和傳統電視用之3D眼鏡相較，幾乎沒有閃爍之問題。

4.外接式VGA快門同步器。

5.可支援多種顯示卡，可將螢幕顯示設定成interlace模式。

6.遊戲：天旋地轉II，致命狂飆，超音速追擊令。

7.安裝容易，可多人網路連線。

8.因含VR97除遊戲外還可做其他應用。

9.與所有支援3D眼鏡之軟体相容（如遊戲、動畫、照片、電影）。

10.可上Internet觀看全球立体網站。

11.支援所有看圖軟體（如Photoshop）。

12.支援VR開發工具（如SuperScape）。

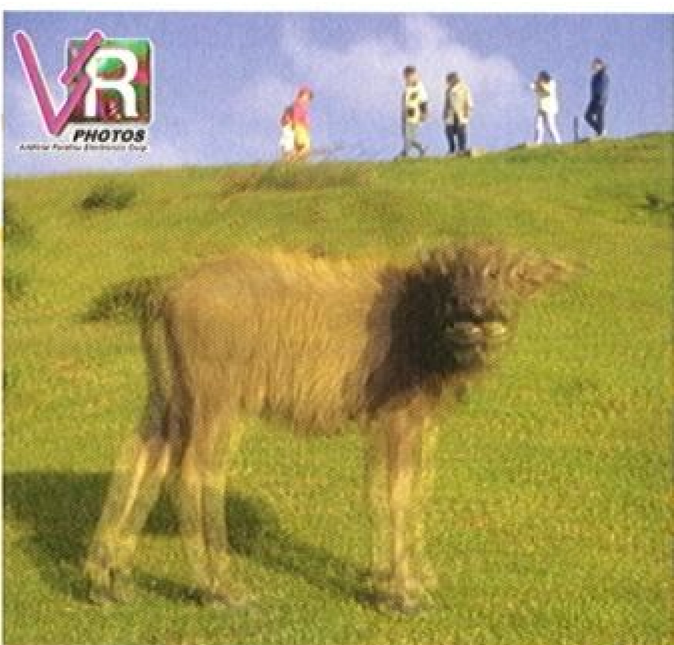
13.支援WIN95機器。

14.120Hz無閃爍安定之立体畫面。

可使用的顯示卡及其所支援的模式：

廠牌	晶片組	640×480			800×600			1024×768		
	色彩(bit)	8	16	24	8	16	24	8	16	24
S3	VIRGE	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	775	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	765	*	*	*	*	*	*	*	*	
	764	*	*	*	*	*	*	*	*	
	868	*	*	*	*	*	*	*	*	
Trident	9680	*	*	*	*	*	*	*	*	
	9682	*	*	*	*	*	*	*	*	
	9685	*	*	*	*	*	*	*	*	
Cirrus	5465	*	*	*	*	*	*	*	*	
	5446	*	*	*	*	*	*	*	*	
ATL	Mach CT	*	*	*	*	*	*	*	*	
	Mach GT	*	*	*	*	*	*	*	*	
	Mach VT	*	*	*	*	*	*	*	*	
Tseng	ET6000	*	*	*	*	*	*	*	*	

我特別將VR97所支援的顯示卡列出是為了幫助讀者打算購買此產品時，可先參考此表，看看讀者的電腦所使用的顯示卡是否在上表中，如果你使用的顯示卡不是上表所列的廠牌，將無法使用VR97看到立體世界。當然，除非你將顯示卡同時換掉。



VR97的產品其安裝方法可以說非常簡單，但是在我拿到的產品包裝，其產品是VR97版的，但是其安裝說明書確是RS232版的，因此如果你是按照說明書來安裝，一定是一頭霧水。其實只要將外接式VGA快門同步器的VGA卡連接頭先接到你的VGA卡上，再將螢幕的連接線連到外接式VGA快門同步器的VGA卡連接線的另一頭，再將外接式VGA快門同步器的電源線插上，就可以準備安裝軟體了。

在Windows 95上VR97提供了兩套工具軟體，PhotoEZ.exe及VRTOOL.EXE。PhotoEZ是一套3D圖片製作軟體，在VR97的光碟片中附贈有許多的3D立體圖片和.FLC格式的3D動畫，可能會有許多使用者和我一樣，在裝好PhotoEZ後就急著去瀏覽光碟片上的圖片，可是瞧了半天，一點也看不出有立體的感覺。原來正確的使用方式是必需先啓動VRTOOL.EXE檔，將我們使用的螢幕切換成交錯模式，再戴上立體眼鏡，然後啓動PhotoEZ將你要看的立體圖像切成原圖大小，此時就可以很清楚的看到立體的圖像了。這種立體的感覺不像看一般的3D圖形，你可以很清楚的感覺出景物的遠近與大小，其層次感非常明顯。因此讀者必需了解PhotoEZ只是一套3D圖形製作的軟體，製作好的3D圖片必需透過VRTOOL才能觀賞到（在PhotoEZ「檔案」功能表中有兩個子功能可以幫你將螢幕直接切換成交錯模式，一個是「Enable VR97」，另一個是「Disable VR97」）。另外讀者如果要玩Windows 95版的3D立體遊戲，請記得也必需先啓動VRTOOL才能感覺有立體，由於遊戲是動態的，那種立體的感覺甚至會帶來一點壓迫感。

目前市面的PC必須先由軟體驅動程式將螢幕顯示設成交錯模式，方能用3D眼鏡觀賞立體圖像。但立體精靈（VR97）可以藉由下列二種方式設定螢幕：

⑴在1024×768以上之模式時，利用顯示卡廠商所提供之驅動程式，將螢幕顯示設定成交錯模式（interlace mode）。

⑵利用艾派克所附贈之驅動程式（VRTOOL.EXE），將螢幕顯示設定成交錯模式。

VRTOOL.EXE的操作手冊可上網址http://www.biy.com/3d/APECdrv.html參看，不過目前還是英文版的。

至於在DOS模式下，立體精靈也提供了三套DOS版的3D立體遊戲，使用者只要按照說明將遊戲軟體安裝到硬碟中並啓動相對應的批次檔即可進入3D立體畫面，此時如果不戴上立體眼鏡，你在螢幕上所看到的影像是重疊模糊的，而立體眼鏡一戴上，你所看到的影像立即變成明暗對比清晰、遠近層次分明的立體影像了。如果讀者需要知道這三套立體遊戲JOYSTIC如何設定，可參考http://www.apec.com.tw/c_joystick.htm。

這三套立體遊戲因其解析度不是很高，使得畫面影像看起來有點粗糙，但是已經可以讓我們感覺到「虛擬實境」的新鮮感了。相信以後會陸續推出更多這類型的遊戲，如此才能眞正的刺激3D立體眼鏡的買氣。看來電腦遊戲的玩家們又可以考慮多增購一套遊戲設備了。最後讀者也可試試用這套立體眼鏡觀賞Internat上的3D立體網站，以下這個網站http://www.new3d.com/讀者有空不仿先去逛逛。

MegaDisc小棧

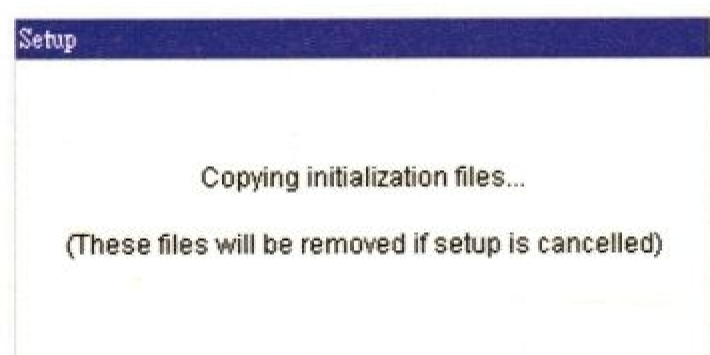
—光碟遊戲指引—

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

MegaDisc 安裝說明

步驟〔1〕

首先，打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。

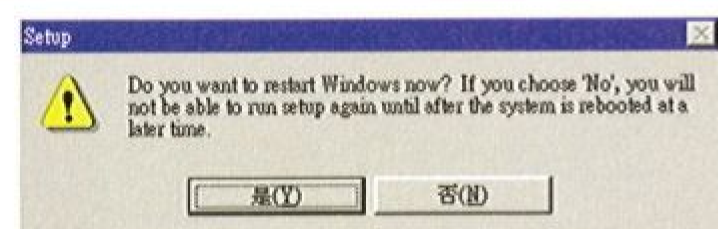


步驟〔2〕

A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟(3)。

B.訊息內容：按下“確定”－因爲你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下“取消”－不更新且離開。

請按下“確定”進行更新，接著會出現下個訊息



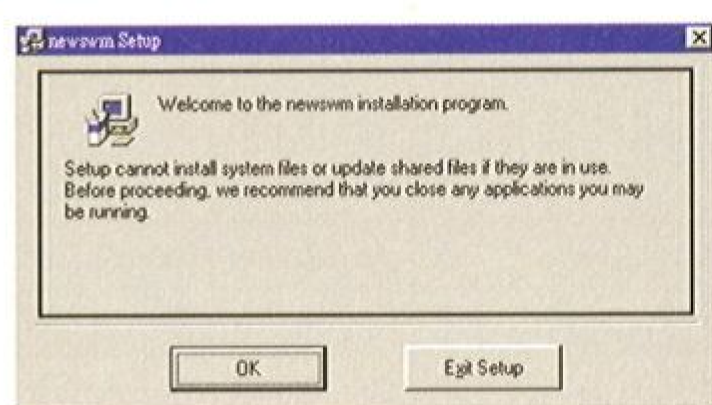
訊息內容：

“是(Y)”－重新開機

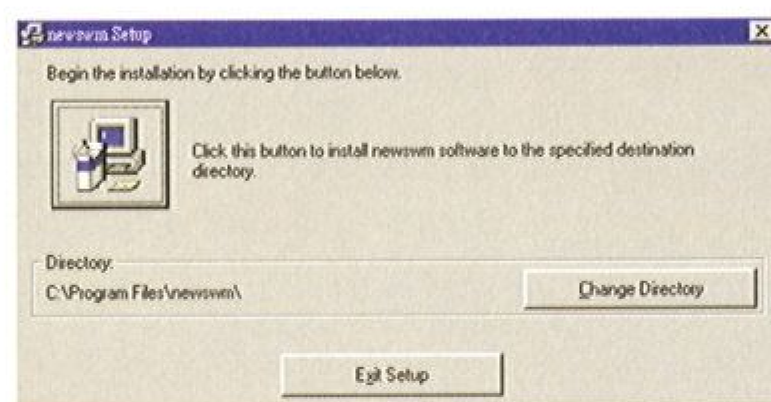
“否(N)”若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下“是(Y)”重新開機，開機後再次執行“setup.exe”重新安裝。

步驟〔3〕



按下“OK”進行安裝，接著出現下個訊息。



“安裝圖示”－按下此圖示鈕進行安裝。

“Change Directory”－更改您所想要安裝的路徑。

步驟〔4〕

安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的“newswm.exe”檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> 注意事項：“開始”→“設定”→“控制台”→“顯示器”→“設定”建議將“桌面區域”調成“640×480”，若要使用“800×600”，請把“字型大小”改為“Small Fonts”(“Large Fonts”會造成圖片與按鈕不對位)。

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

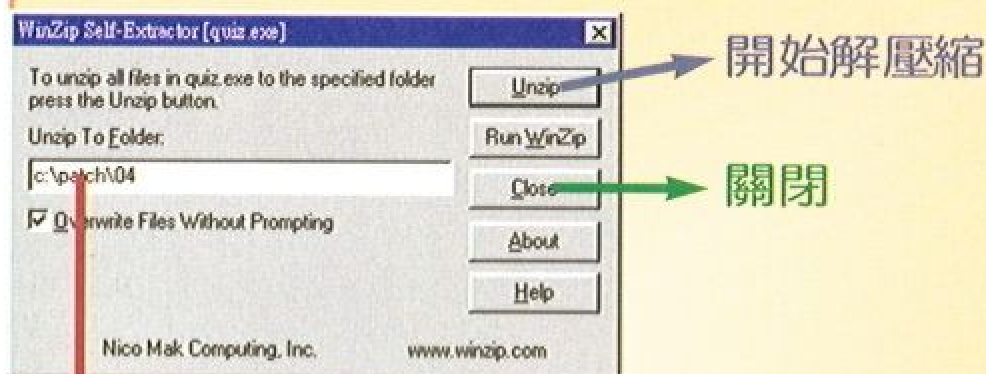
●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。



●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。

●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲操控鍵

大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

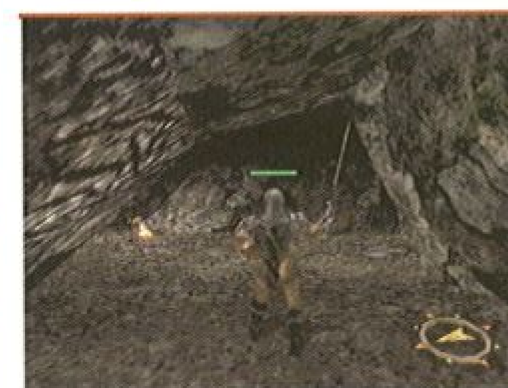
工人物語 II
（安裝後執行“s2.exe”）

★鍵盤＋滑鼠

特勤戰警
（安裝後執行）

★鍵盤＋搖桿

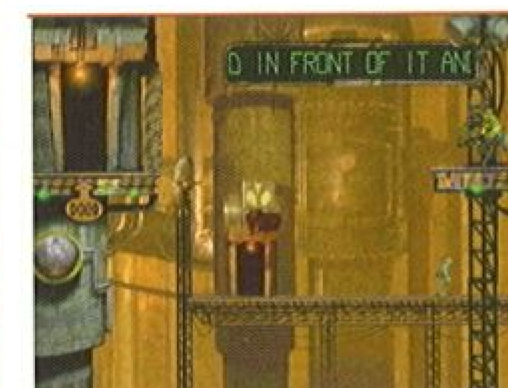
↑ ↓ ＝朝下、上
← → ＝左、右轉
Ctrl（L）＝武器發射
Shift（R）＝加速
Alt（R）＝減速
Alt（L）＝煞車
C ＝掃瞄
S X ＝上昇、下降
Space ＝視角切換
Esc ＝選單



劍魂
（直接執行“dbtsdemo.exe”）

★鍵盤＋滑鼠

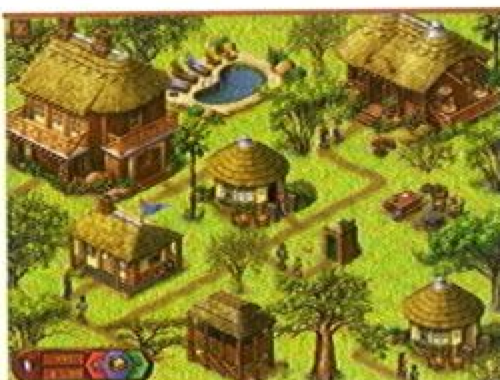
W ＝前進
S ＝後退
D ＝右轉
A ＝左轉
Q ＝左移
E ＝右移
Space ＝跳躍、蹲下
C ＝攀爬
* ＝動作鍵
/ ＝拔劍
1 2 3 4 5 6 ＝揮劍
F9 ＝暫停
Esc ＝離開



阿比逃亡記
（解壓縮後，執行“abedemo.exe”）

★鍵盤

→ ＝前進
← ＝後退
↑ ＝跳躍
↓ ＝蹲下
Alt ＋ → ← ＝潛行
Shift ＋ → ← ＝跑
Ctrl ＝動作鍵
Z ＋ ↑ ↓ ← → ＝丟擲



SimSafari
（解壓縮後，執行“smsafari.exe”）

★滑鼠

東京番外地
（安裝後執行）

★鍵盤

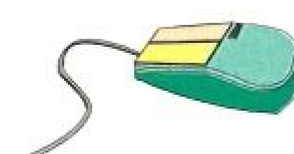
↑ ↓ ← → ＝移動鍵
Insert Delete Home End Page up Page down ＝移動鍵

Black Dahli
（解壓縮後，執行“bd_win.exe”）

★滑鼠

Swarm
（安裝後執行）

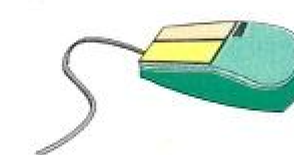
★滑鼠



左鍵＝發射子彈
右鍵＝放置空雷
移動＝戰機移動

Armor Command
（解壓縮後，執行“armcmd.exe”）

★滑鼠



左鍵on地面＝移動
右鍵on敵人＝攻擊

Panzer Commander
（安裝後執行）

★鍵盤

Esc ＝離開 ↑ ↓ ← → ＝移動鍵
PAD 2 PAD 4 PAD 6 PAD 8 ＝轉動砲塔
G ＝裝填砲彈 Space ＝發射砲彈
Ctrl ＝發射機關槍
~ 1 2 ……… 9 0 ＝速度調節

Spec Ops-US Army Rangers
（安裝後執行）

★鍵盤

Ctrl ＝武器發射 Space ＝丟擲手榴彈
X ＝狙擊手模式 ↑ ↓ ← → ＝移動鍵
Esc ＝暫停、選項 [ ] ＝物品切換
Enter ＝使用物品 N ＝夜視模式
A Z ＝變換射擊姿勢

Redline Racer
（解壓縮後，執行"rlrlaunc.exe"）

★鍵盤

↑ ↓ ＝換檔 ← → ＝左、右轉
Shift（L）＝加速 Ctrl（L）＝煞車
A ＝單輪競速
Esc ＝暫停

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

工人物語 II	Dos	\Settler2\install.bat
特勤戰警	Win95	\Gpolice\setup.exe
劍魂	Win95	\dbts\dbtsdemo.exe
阿比逃亡記	Win95	\Abeodd\abeodd.exe
SimSafari	Win95	\Safdemo\safdemo.exe
東京番外地	Win95	\last\last.exe
Black Dahlia	Win95	\T2bddemo\t2bddemo.exe
Swarm	Win95	\Swarm\swarmzd.exe
Armor Command	Win95	\Acdemo\acdemo.exe
Panzer Commander	Win95	\Pcdemo\setup.exe

3DFx卡專用

Spec Ops-US Army Rangers	Win95	\So_demo\so_demo.exe

3D卡專用

Red Line Racer	Win95	\Redline\redline.exe

展示區

新世紀福音戰士	Win95	\Nfw\nfw.dat
守護者之劍	Win95	\Tg1\tg1.exe
魔法門 VI	Win95	\Mm6\mm6.exe
Freespace	Win95	\Free\free.exe
Alien Intelligence	Win95	\Ai\ai.mov
Baldur's gate	Win95	\Baldurs\baldurs.mov
MAX 2	Win95	\Max2\max2.avi
劍魂	Win95	\Dbts\dbts.avi

Mail & Latters

●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

檢視COMMAND.PIF，重新調整設定

(1)想請問在106期中…Q&A的第5篇中有提到System強佔記憶體，那麼Config.dos之中要加入甚麼指令??

(2)我的WIN95（在程式集中的不是關機的）MS-DOS會成為關機的(就是直接跳出95…沒有視窗出現…)

(1)DOS強占記憶體嗎？這大多須要在Config.sys中掛上QEMM.SYS或EMM386.EXE等記憶體調校裝置！法蘭克以前應該有寫過使用方法！不然，去書店找找有許多講DOS記憶體調校的書都有Step-by-Step的詳細說明哦！

(2)這必須檢查一下執行此功能的設定檔，Command.pif，WIN95在執行16位元DOS程式時會用到這個檔案裡的設定，一般而言，只要設定成標準視窗執行就不會重新開機了，編輯這個檔案的方法是在Command.pif的圖記上按下右鍵，選〈內容〉即可！

是AI，非AT也！

●花蓮縣
●羅逸紘

各位軟世Q來A去智囊團的酷哥辣妹大家好！我有些問題想問問：

①許多遊戲都有所謂的人工AT，何謂人工AT？

②若CPU超頻使用會有什麼事情發生？

③在106和107期中，看到冒險類裡的有一款遊戲「新世紀福音戰士」，貴刊上面寫的發行日期是2月15日，而別家雜誌的發行日期卻是3月15日，這一個月的誤差太嚴重了吧，有欺騙大眾的嫌疑，希望改進。

④在107期中有一位台市的小敏說：公佈主編和副A助理的玉照，我覺的是必可行，所以在108或109期，能否公開這兩位工作時的玉照能？

①人工AI…不是AT…所謂的AI，就是人工智慧的意思，人工智能（對岸的說法），的定義很模糊，不過一般而言的AI就是讓你覺得遊戲有智慧，會和人類對抗（這和學院派的定義是差很多的哦！）

②CPU超頻會有什麼事發生呀？可能發生的事很多呀！像FPU計算結果出現誤差，調高外頻導致週邊不穩（尤其是SCSI卡最容易這樣），變得比較熱，執行到某些指令就會當機等等，除非你真的有把握不出事，某則還是別聽信現在一堆“超頻瘋狂族”的說法吧！

③關於這個問題應該是刊誤，絕無欺騙讀者之理，還請讀者大哥多多包涵。

④嘿！法蘭克，怎麼好像有很多人想看看我的廬山眞面目勒！？看來要現身得找個適當的時機，挑好時辰，才能出來亮亮相。我想讀者們不會想看到趕稿時，主編蓬頭垢面的鳥樣兒吧?!

光碟老舊容易滋生毛病，不如換一台吧！

●基隆市
●SONIC

Q 軟世雜誌社的各位工作人員你們好：

我的光碟機常常無法正常讀取資料在系統顯示下為正常，而且也沒有問題，可是一選取光碟機時就會出現「裝置尚未準備好」的訊息，有時候就算能讀取，但是到最後會出現當機或讀取失敗，不管是那一片光碟都會出現這種狀況，請問要如何解決呢？

A 這大多數是因為您的光碟機訊號解析能力不好，原因有很多可能性，包括光碟老舊，讀寫頭太髒，讀寫頭曾經不正確清潔（比如使用清潔片清光碟機就很容易清出問題），雷射焦距沒對準光碟片（即讀寫頭和光碟片的距離不對）等等，其實這些問題只要給有經驗的工程師一看就知道了，如果您的光碟機真的已經很舊了，不如換一台吧！

用文字檔投稿，對你我都好

●高雄市
●尤加利

Q (1)軟世的各位工作人員，您們好！我有些問題想請問您們：關於貴刊投稿遊戲私房語的方式，我想請教一下，是否可以用稿紙寫作投稿，還是“一定”要用第106期所說得「以文字檔的方式整理在磁片中寄出」，另外，什麼是附上遊戲圖形檔？

(2)我還想請問如果要投稿，大約在什麼時候寄出較適宜，如果在快出下期雜誌時送出，如12、13日，會不會有所影響？再者，如果曾投稿獲選刊載，則下次投是否還有機會登刊？

P.S我認為玩家看板的製做以105期那時較好，106、107都太簡化了，感覺沒有很詳細。

A (1)是“不一定”要用文字檔的方式投稿，不過“最好”按照規定來會比較好，畢竟這樣進垃圾筒的機率會比較低一點。圖形檔你都不知道??你該不會第一次玩遊戲吧？所謂的圖形檔就是當你在玩遊戲時，利用載入的圖形截取程式，所截取下來的遊戲圖案，通常會存成圖檔格式，.BMP、.JPG、.GIF…等檔案。私房話如此的投稿規定無非希望讀者在撰寫遊戲玩後心得後，也能捉下幾張漂漂的圖案。除了可增加雜誌的色彩之外，還可讓其他讀者分享你精湛的抓圖技術。

(2)答對啦！果然住在巷子內的ㄜ！稿件12、13日到的話，是雜誌剛趕完稿，編輯心情最好的時候。這個時候會有比較多的時間來挑選稿件。稿件獲選是沒有次數限制的，只要你寫的文章優秀，來幾篇就上幾篇。

內外失調，是問題的跟本

●高雄市
●林育賢

Q 我想請問一，下顯示卡會和主機板相衝時，會導致硬碟不正常嗎？我最近裝了 Matrox Mystique 220的顯示卡，當我FORMAT C後重灌WIN95，出了一大堆問題，最明顯的是硬碟資料錯亂，可是當我只用DOS時（沒有灌WIN95時），硬碟是好好的；我有一次把Matrox顯示卡拔掉，改用主機板內建的Sis6205的顯示卡，一切又正常了，又像以前一樣好好的了。（P.S在Matrox下剛用Format C:\S後，重新開機，我COPY資料進硬碟或MD子目錄都導致當機硬碟讀寫燈一直亮，直到灌了光碟機驅動程式之後才又可以COPY和MD之類的行為。在sis6205下時則沒有此問題）光碟機是松下，電腦則是亞洲P-133。請幫我解決此問題吧！我可不想丟掉Matrox這塊顯示卡，有一次我把光碟機拔下，情形一樣。

A 如果是您沒有正確把內建的Sis6205關掉就插上Mystique這種情況就好解決了，把說明書看仔細一點！如果您的設定都正常那請您連絡亞洲電腦，這個問題可能不是憑空把脈可以解決的

Q來A去 Mail & Latters POST BAG

只要問題不刁難，主A與副A一定用心A你

●新竹市
●無名氏

Q 久聞軟柿（軟市）之主A大夫＆副A助理上知天文、下知地理，精通百家之長，特來討教：

①何謂IDE&SCSI？

②輔助記憶體之功用為何？

③簡述Buffer（DRAM）…

A IDE是當初Compaq想取代ST506界面而創造出來的便宜BUS，專門用來接便宜的設備，因為便宜，所以出貨量大，而BUS的控制機制也非常簡單，和系統記憶體間的資料搬移也都靠CPU來一個一個做，而SCSI是小型電腦標準界面，BUS上的控制機制自然完善了許多，包括同步傳送，定址方式多工線等等都有完整的定義，專門用來在小型電腦上接一些古怪的設備（當然，如果您要拿來接很常見的設備也是可以的，）因為SCSI BUS的傳輸速率高，訊號定義完整，自然也貴了很多，但是講求多工效率的伺服器或講求穩定度的電腦大多會使用SCSI BUS，主要是因為SCSI BUS的事有BUS Host負責，CPU不用管太多，相當省CPU時間，而且支援的設備多，傳輸距離長，輔助記憶體當然是拿來“輔助”記憶體用的囉！例如硬碟，軟碟，光碟等等電腦的主記憶體容量小，而且大多數都是一關掉電源就完蛋了，所以有的資料要放到輔助記憶體上，這樣明白了嗎？

Buffer!?這是資料結構的名詞，也是電子學的名詞，翻譯成緩衝器，事實上這只是一個概念，因為有很多領域裡都有用到buffer的概念，（如機械學就是），您的問題好像問得不太清楚？如果您想問的是buffered SDRAM這是最初SDRAM的設計原型，因為在clock和data輸出入口有使用buffer使得外加的clock不必很花power就可以推動SDRAM，但是比較貴一點，所以Intel為了市場因素，自己弄了一個Unbuffer SDRAM，少了buffer的SDRAM clock的推動力就要很大了，這就是早期的主機板大多會挑SDRAM的原因，而在換過clock generator後，大多數的板子都可以吃下市面上所有的SDRAM了，同時大推動力的clock generator也為大家帶來了一個意外的收獲：可以超頻到75，83外頻。

既然做對了，又何必再改變

●屏東縣
●雪　子

Q 給軟體世界：

我想問的是，貴社對秘笈的分類是如何定義？是以對遊戲本身破關幫助的程度嗎？或另有分類方法？

其實貴公司對雜誌的努力是有目共睹的。從以前不顧“眾讀者”的反對下毅然把H圖掃的一乾二淨，留下一些有點色又不會太色的圖片，這種作法實在令人激賞，雖然當時本人也是蠻無法理解的，但後來仔細想想，若有讀者因為少了H圖而轉看別社雜誌，那不就擺明針對H圖而看軟體世界？如果真的對那些圖片有興趣倒不如自己去買那個GAME來PLAY，當作永久收藏不更好？所以我對貴社“掃黃”的決心就更欣賞了。

到現在，我仍覺得軟世是所有Computer雜誌中最出類拔萃的，不僅製圖更加精緻，連內容也愈來愈有料，真是令人無法挑剔。

以上是小女子對貴雜誌的一點意見與建議，排行榜的事就請貴社多考慮，最後告訴您一句話：已經做對的thing何必再改變？

A 分類？我想妳要問的應該是攻略的刊登與否吧？基本上，攻略刊登取決於遊戲的難易與冷熱門，太過簡單與偏門的遊戲，較不考慮刊登攻略。而刊登的每一篇攻略都希望讀者參考完後，不會影響其遊戲興緻而又能幫助讀者解決一些太過刁鑽的難題。

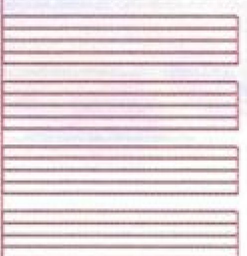
郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）		
經辦局收款戳	寄款人	姓名
		通訊處 □□□-□□
		電話
寄款人代號		

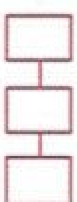
收據號碼：

郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）		
經辦局收款戳 主管	寄款人	姓名
		通訊處 □□□-□□
		電話
寄款人代號		

郵政劃撥儲金存款收據	
收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯





廣告回信
臺灣南區郵政管理局登記
第 994 號
（免貼郵票）

寄件人：
地址：

高雄郵政18－69號信箱

軟體世界雜誌社 收

現在訂閱

最是時侯…

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

◉以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年 12 期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年 24 期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

◉訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：☐新訂戶　☐續訂（訂戶編號 NO.＿＿＿＿）

●年齡：＿＿＿＿　學歷：＿＿＿＿　職業：＿＿＿＿

●聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

●寄書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

●訂閱期數：＿＿年＿＿月＿＿期到＿＿年＿＿月＿＿期，共＿＿期

●訂購其他產品：☐過期雜誌　☐遊戲軟體

名稱（期數）　數量　金額

＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★ 95 期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1.姓別：☐男　☐女　　年齡：

2.學歷：☐國小☐國中☐高中（職）☐專科☐大學☐研究所（含以上）

3.職業：☐學生☐軍☐公☐教☐警☐工☐商☐資訊☐傳播☐服務☐製造☐自由

4.是否為本雜誌的訂戶：☐是　☐否

5.您從何處購買本雜誌（可複選）：☐便利商店☐書店☐電腦公司☐資訊廣場☐展覽會場☐唱片行☐百貨公司☐漫畫店

6.購買本雜誌的原因：☐長期購買☐朋友口碑☐店家推薦☐好奇☐其他

7.每月購買遊戲的費用：☐1000元（含以下）☐3000元☐5000元☐7000元☐10000（含以上）

8.接觸遊戲的時間：☐1年以下☐1～3年☐3～5年☐5～7年☐7～9年☐10年以上

9.最喜歡的遊戲類型（可複選）：☐角色扮演☐動作☐冒險☐策略☐養成☐戰爭☐戰略☐智育☐解謎☐模擬☐運動☐博奕☐教育

10.您此次購買的雜誌為第＿＿＿＿期

雜誌滿意度調查

1.您覺得本書的售價與內容比較起來：

☐很便宜　☐超貴　☐可以接受　☐稍微偏高

2.請寫下您對雜誌的建議或觀點：＿＿＿＿＿＿＿＿

3.使用本刊MegaDisc光碟所遭遇的問題：＿＿＿＿＿＿＿＿

4.請寫下您對Mega Disc的建議：＿＿＿＿＿＿＿＿

5.是否使用過本刊的烘培雞（Home Page）？☐是　☐否

現在訂閱

最是時候

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

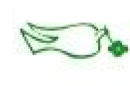
姓　名：

住　址：

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
☐ 新訂戶，一年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
☐ 續訂戶，一年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元



海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第 ____ 期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC
信用卡號：________________
信用卡有效期限：________ 年 ________ 月
訂閱日期：1998年 ________ 月 ________ 日，訂購金額：________ 元整
信用卡持卡人簽名：________________（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：________________（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：________________（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：________
聯絡電話：(O) ________________ (H) ________________
收書地址：________________

軟體世界雜誌

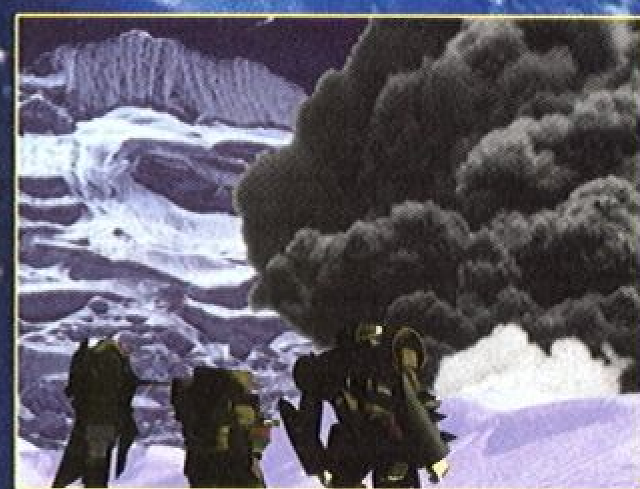
☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263
☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

克隆星人的目的何在？誰來揭穿國防部長的陰謀？地球防衛軍與地球聯邦陸戰隊為何反目成仇爆發戰爭？為何地球人需要與外星異形爭奪土地？『惑星戰將』請您一同來揭開謎底？

惑星戰將



即時戰略新主張

□首次將ＳＲＰＧ的豐富故事與即時戰略的緊張刺激做完美結合的新型態遊戲。

□全中文化訊息，讓您輕鬆融入故事情節之中，何必屈就英文軟體，一知半解，不知所云。

□多線式的故事發展，近十種不同路線與結局，五十個不同關卡，近百種出場兵器，場面浩大，值得一玩再玩。

□精心製作百餘段３Ｄ動畫，搭配精彩的故事內容，引人入勝。

□戰場分地面機械人大戰與星際太空艦除戰鬥兩種模式，一套遊戲兩種挑戰。

鑫盛資訊有限公司
電話：(02)2307-3470
傳真：(02)2307-3564

幻世錄

~The Legend of Fancy Realm~

設計研發

ODIN

奧汀科技有限公司

台北市中華路二段132巷18號4樓

TEL:(02)2336-2407

http://www.odinsoft.com.tw

台灣地區總經銷

軟體世界

智冠科技股份有限公司

TEL:(02)2788-9188
(04)202-0870
(07)815-0988

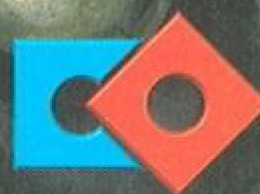
FOR NT4.0

FOR WIN9

俠客英雄傳

SEGA SATURN 專用 中文RPG 銳意開發中

PC光碟版 俠客英雄傳3
＋ 精美典藏攻略全書
現已隆重上市 好評珍藏中!!



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷1號9F-8
TEL:(02)2999-6883 FAX:(02)2999-7061

COPYRIGHT © 1998 KINGFORMATION CO., LTD.

中國傳统侠情RPG经典

軟體世界雜誌 非常讀者回饋

邁進10周年 媒體整合

軟體世界雜誌自1989年4月創刊迄今，正式進入第十個年頭，感謝衆多讀者九年來的熱情支持與參與，本社特與聯合報、東森電視台（東視）“遊戲駭客族”節目共同舉辦“非常駭客－電腦遊戲排行榜”媒體整合活動，無論您喜歡看雜誌、看報紙還是看電視，都有機會參與，還有機會將大獎帶回家。

基於作業考量，本活動只限台灣地區（不便之處，敬請見諒）

非常活動

讀者只要填寫軟體世界雜誌“邁進十周年－非常駭客票選單”或填寫聯合報每周三的“資訊專刊”內所提供的票選單，寄回本社，即可參加每月送及每季送的非常駭客活動。

◎軟體世界雜誌：請填寫本刊“邁向十周年－非常駭客票選單”寄回高雄郵政18-69號信箱（免貼回郵）

◎聯合報：請剪下並填寫聯合報每周三“資訊專刊”內之“非常駭客－電腦遊戲排行榜”票選單，貼在明信片上寄回高雄郵政18-69號信箱　軟體世界雜誌社收即可。

◎填寫內容：請填寫你所玩過最近三個月內出版的電腦遊戲中，您認為最HIGH、最HOT、最COOL（酷）的電腦遊戲名稱（限填一個），及您的姓名、連絡住址、連絡電話，即可參加抽獎。

◎所有排行榜及得獎名單，將於各期軟體世界雜誌及東視“遊戲駭客族”節目中公佈。（東視“遊戲駭客族”播出時間：東視綜合台每周日下午5:00～6:00）

這麼「好康」的活動，聰明的電玩行家，錯過豈不太遜了！

東視遊戲駭客族
聯合報
軟體世界雜誌

力碩資訊
便利商店通路規則

共同舉辦

非常獎項

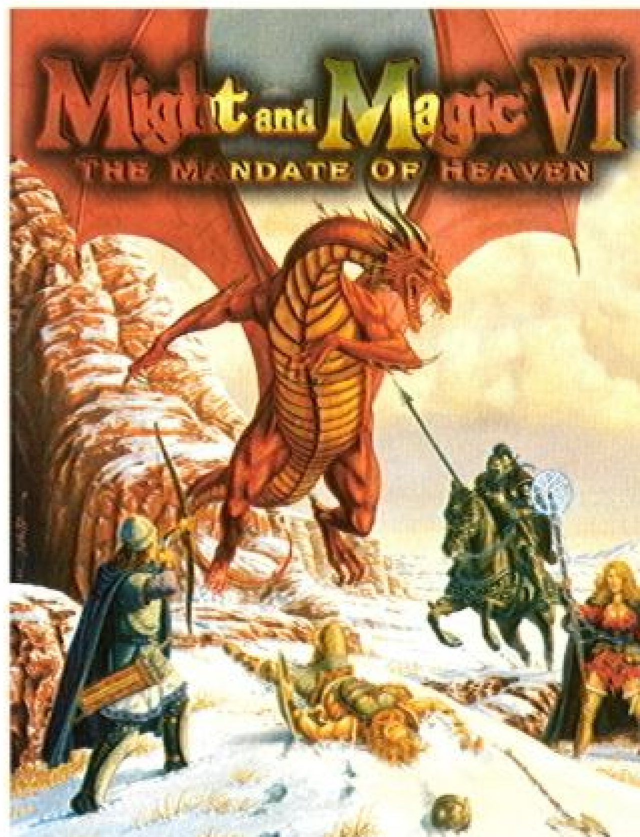
每月送PLUS每季送

・每月抽出50名幸運讀者，贈送本月熱門軟體乙套。
・每季還可參加“非常駭客”大抽獎

★本季季抽獎項內容

・非常駭客獎（一　名）：比雅久PMX摩拖車一部
・非常熱門獎（五　名）：普麗光電數位相機一部
・非常酷辣獎（十　名）：啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡
・非常聳動獎（廿　名）：阪京“3D超重低音”電玩專用喇叭一套
・非常軟體獎（五十名）：熱門電玩遊戲一套
（敬請留意獎項發佈內容）

◆每月送………



本月贈送：魔法門VI（歐樂國際提供）

◆每季送………

非常駭客獎（一名）

◎比雅久PMX摩拖車一部

比雅久機車提供

非常熱門獎（五名）

◎DC-300數位相機

普麗光電提供

非常酷辣獎（十名）

◎啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡

啓亨提供

非常聳動獎（廿名）

◎“3D超重低音”電玩專用喇叭

阪京提供

非常不過癮

如果您覺得不過癮?!不打緊!!本月您還可參加“訂聯合報送熱門軟體”活動，免抽獎，馬上擁有本月最熱門電玩的強力震憾（五月份贈品：歐樂國際“魔法門VI”）參加辦法請參閱每周三聯合報“資訊專刊”上活動告示牌說明。

而下個月，除以上活動持續進行外，您也可以參加“訂軟體世界雜誌送熱門軟體”的活動，一樣免抽獎，立即擁有當月熱門電玩的雙重震撼，詳情請留意下期軟體世界雜誌內容報導。

比雅久機車
普麗光電股份有限公司
啓亨股份有限公司
歐樂影視國際股份有限公司　　非常贊助

狂賀

連續三期躍登 電腦雜誌銷售排行

榜　首

這就是軟體世界雜誌　期期出刊

你偏偏買不到的秘密

切記：捷足才能先登

全球華人電腦門市. 便利超商. 書局均售

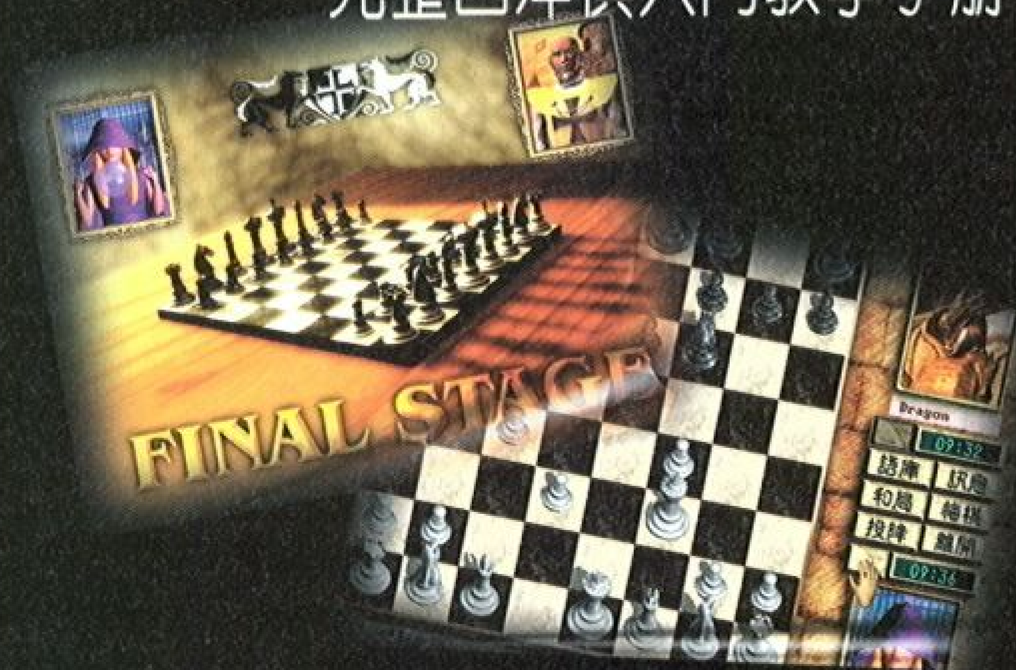
西洋棋

全世界最受歡迎的棋類遊戲

全球同步上市，
漫遊網際網路，
你將與全世界的棋手對峙

完整西洋棋入門教學手冊

精彩的故事模式，
歐式RBG的美術風格



還記得世界棋王 卡斯帕洛夫，在全世界的媒體注目下，落敗的神情嗎？誰，會是下一個世紀的世界棋王呢？是你，還是電腦？

鉄騎

網・路・西・洋・棋

研究開發 生產製造
捷友資訊科技股份有限公司
台北市南港區重陽路260號2樓
TEL:(02)2651-2818
http://www.apexsoft.com.tw

通路經銷
駿驎實業股份有限公司
台北市南京東路5段227號1樓
TEL:02-2760-6797
FAX:02-2769-3527

SOFTSTAR

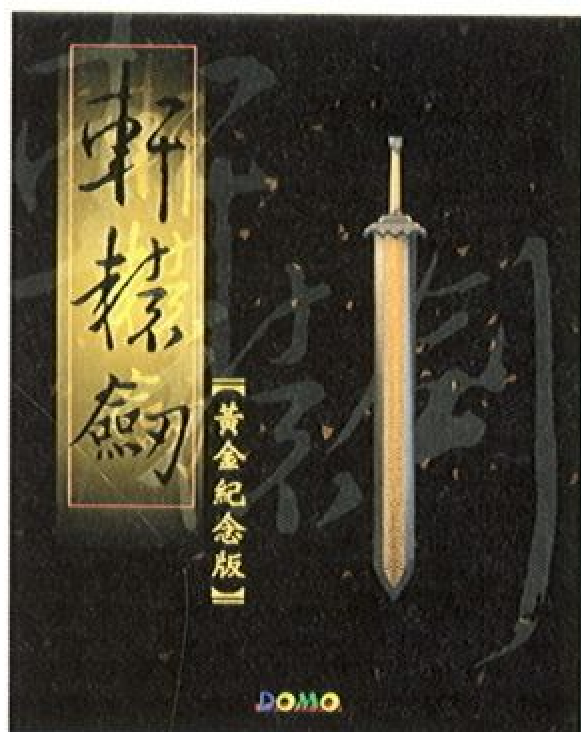
大宇資訊十周年慶紀念

1998年4月27日　大宇十歲了

十周年

新的夢想，新的視野！

超豪華十週年慶祝活動



軒轅劍黃金紀念版

喚醒您心底最深處的回憶──『軒轅劍』

- 全球第一套中國風味武俠RPG、國內遊戲史上最不朽之經典『軒轅劍』系列，堂堂典藏版黃金CD化！
- 一舉收錄『軒轅劍』、『軒轅劍貳』、『軒轅劍外傳──楓之舞』三鉅作，一氣呵成，重溫經典之美！
- 同時收錄十餘首新編『軒轅劍』系列配樂之CD音軌，氣勢磅礡，風格獨特，絕對物超所值！
- 限量發行五千套，絕版在即，請預購從速！

木桶小隊戰鬥牌

一套不插電的『阿貓阿狗』多人連線遊戲

- 最輕便的紙牌遊戲，隨時隨地可玩，讓您不論任何時刻，都可以陪伴樂樂一起進行『木桶小隊』的冒險之旅
- 『阿貓阿狗』所有重要角色全部登場，全新的圖案設計，可愛非凡。各位『阿貓阿狗』迷絕不可錯過！
- 可以暗中結盟、互相陷害，高度的遊戲性，保證趣味無窮，最適合呼朋引伴多人共玩，闔家同樂

以上圖形為開發中畫面，實際成品可能略有不同

各式遊戲周邊產品

- 陳淑芬『仙劍奇俠傳』豪華滑鼠墊四種
- 『阿貓阿狗』超可愛滑鼠墊
- 『阿貓阿狗』樂樂、真夢對筆
- 『大富翁4』最新造型筆
- 其他週邊產品陸續推出

我們將陸續推出各項十周年紀念產品以及慶祝活動，
請密切注意各大電腦雜誌的報導
或直接到大宇全球資訊網www. softstar. com. tw查詢

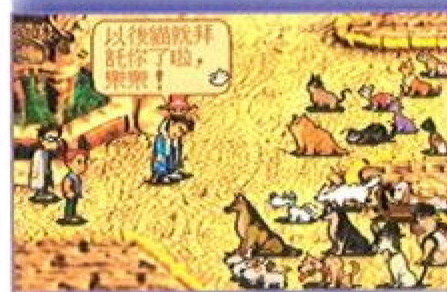
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
服務專線：(02)2356-0955
http://www.softstar.com.tw

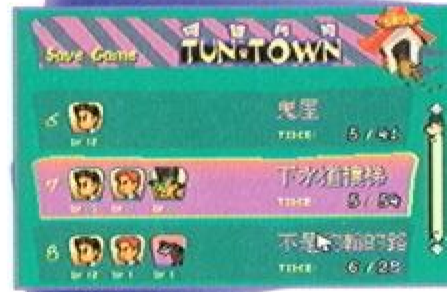
Brain Key　CRAZY BOY　DOMO　MIDEAL

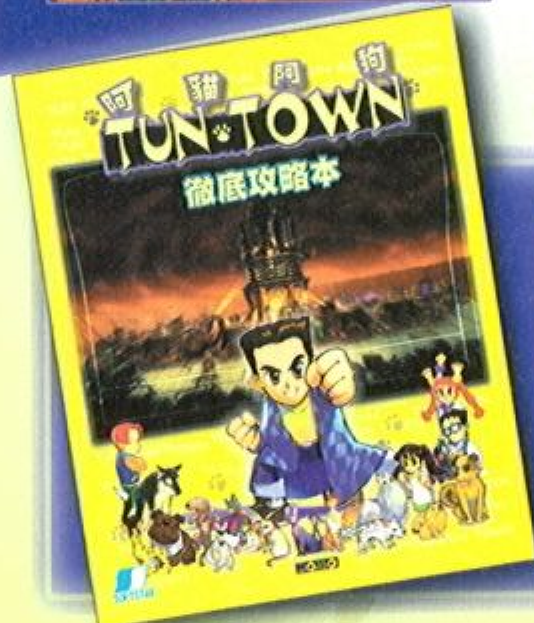
趕快去買喔！

新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN·TOWN







阿貓阿狗徹底攻略本

預定三月底上市！

- 遊戲完全過關指南
- 各式絕招大公開
- 隱藏任務及打工支線大解析
- 主要樂譜大公開及所有樂曲解說
- DOMO小組訪談紀錄
- 毫無阻礙的地圖指引
- 角色及物品屬性分析
- 木桶鎮全貌大解剖
- 幕後手繪資料大公開
- 前5000本附贈限量大海報

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
服務專線：(02)2356-0955
http://www.softstar.com.tw

DOMO

G1001678

遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2-66以上／16MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$840元

7-ELEVEn

Hi-Life 萊爾富

史上最強

大富翁 4

大富翁4
幫助您完成夢想！

最受歡迎、玩家年齡層最廣的重量級休閒益智遊戲又來了！
生動活潑的人物動態，淋漓盡致的聲光效果，所有人物、建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構，宛如五彩繽紛的玩具世界。

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

- ★ 寓教於樂老少咸宜，適合全家同樂
- ★ 可1～4人競賽多人同玩樂趣加倍
- ★ 舞台橫跨臺灣、大陸、美、日等地
- ★ 五花八門、損人利己的卡片、道具
- ★ 規則可自由設定，遊戲變化更豐富
- ★ 可愛的造型設定，活潑的3D動畫
- ★ 輕鬆悅耳的配樂，生動的全程語音

策略性十足的卡片道具、自由彈性設定的遊戲規則讓遊戲性更為豐富多變化。

鮮活的人物、豐富的事件，人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中。

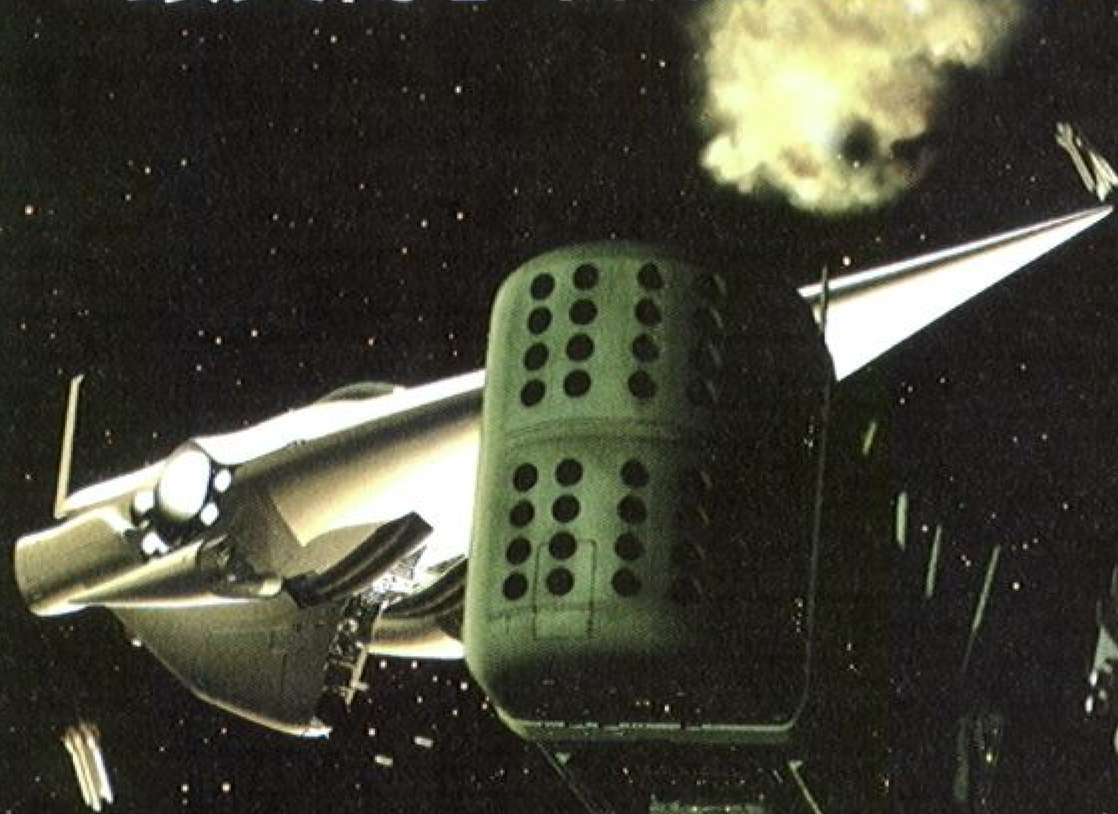
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F NO.88 CHUNG-HSIAO E. RD. SEC. 2,TAIPEI TAIWAN R.O.C
TEL:886-2-2356-3567 FAX:886-2-2356-0969
http://www.softstar.com.tw 服務專線:(02)2366-0966

萊爾富

QUEST

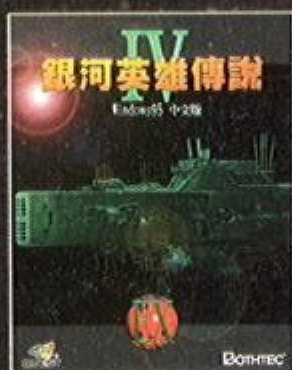
BOTHTEC



銀河英雄傳說 V

Windows95中文版 改版中

宇宙曆７９６年。
廣大遼闊的銀河，
儼然成為針鋒相對的銀河帝國與
自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，
以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊威利。
在這兩派正義的激烈衝突之下，
銀河已被名為野心的熊熊火燄燃遍。
「銀河英雄傳說Ｖ」正是要試著將這些
慘烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現。
以廣闊的銀河為舞臺，衆多個性迥異的
登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭。
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝？
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了......



銀河英雄傳說IV

Windows95 中文版

熱烈發售中

©1997 田中方樹.TKKW ©1997 QUEST/BOTHTEC MACHANIC DESIGN ©1997 加藤直之 ©1998 SOFTSTAR

本軟體由日本QUEST公司授權大宇資訊有限公司取得中文之獨家銷售權.禁止翻印、拷貝、出租及一切損及本公司權益之行爲!

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
http://www.softstar.com.tw/

進銷存寶典V

產　品　特　色

★可將進銷存寶典Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ之資料轉換至本系統，免除重覆KEY-IN的麻煩

★程式碼重新改寫，速度提昇５０％

★庫存數量根據進、出貨及調整狀況重新計算，可避免造成庫存數量不準確

★一次可管理１０家分店進出貨資料，各店資料與帳目個別獨立

★可支援條碼閱讀機、條碼機、發票機、智慧型錢櫃

產　品　功　能

◎客戶(廠商)管理　◎庫存作業管理　◎進／退貨資料管理　◎銷售資料管理

◎單據傳輸管理功能　◎多元化報表印製　◎廠商／客戶報價資料管理　◎訂單資料管理

◎組合產品管理　◎應收／付帳款管理　◎應收／付帳款管理　◎產品進出統計

◎業務業績統計　◎公司營運統計　◎廠商客戶統計　◎繪製統計圖表

88888

歡迎光

亞洲軟體
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976、815-1981
傳　　真：(07)815-0910

智冠科技
代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250、251
(04)2020870、(02)27889188

建售議價19,800元

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

亞洲套裝軟體系列

FOR WIN95

CD-ROM

掌握精準數字・創造非凡利潤

NEW

進銷存寶典98

產品進出零缺失

帳款結算零負擔

電腦作業零阻礙

產品功能對照表

產品編號	C042	C043	C044	C045
功能＼版本＼訂價	普及版	標準版	專業版	大師版
客戶／廠商管理／編號可修改／重覆可能警示	●	●	●	●
客戶廠商自由分級管理	●	●	●	●
全欄位複合式查詢	●	●	●	●
客戶信用額度管理			●	●
產生EXCEL格式之單據、報表			●	●
產品資料管理／編號可修改	●	●	●	●
庫存管理（數量・成本）		●	●	●
產品店內碼／廠商碼對照			●	●
單產品多類別	●	●	●	●
三種單位	●	●	●	●
三種成本計算方式（含加權平均成本）		●	●	●
即時成本		●	●	●
成本驗算（處理先出後進）			●	●
多倉管理／調撥			●	●
盤點			●	●
庫存數量調整		●	●	●
資料驗算（含期間進銷存統計表）			●	●
其他收發			●	●
加工（組合／拆解）・特賣（特價／贈品）				●
門市零售（具快速／一般輸入模式）				●
產品零售價、會員價				●
收銀員簽入記錄／零售價（含退換貨）／零用金				●
客戶借出還入管理／借出轉交貨			●	●
廠商借入還出管理／借入轉進貨			●	●
詢價／報價／詢價轉採購／報價轉訂購			●	●
採購／訂購／採購轉進貨／訂購轉銷貨			●	●
進貨／銷貨	●	●	●	●
進貨退貨／銷貨退貨	●	●	●	●
應收帳款／應付帳款	●	●	●	●
對帳單		●	●	●
帳款沖帳可月結／單據	●	●	●	●
預收款／預付款管理	●	●	●	●
預收訂金／預付訂金管理			●	●
基本報表／標籤	●	●	●	●
完整報表／標籤			●	●
統計圖表			●	●
多家分公司				●
密碼與權限管理		●	●	●
業務員管理／採購員管理			●	●
片語自動學習及管理功能	●	●	●	●
金額及數量之小數點位數及進位法設定	●	●	●	●
資料維護	●	●	●	●
資料備份回存		●	●	●
網路環境	單機	單機	網路	網路
建議售價	8800	12800	15800	32800
特惠價	1880	5800	9800	18800

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976・815-1981
傳　　真：(07)815-0910

智冠科技

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250・251
(04)2020870・(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

慶祝亞洲軟體
突破銷售十萬套

原價 4800

7折 3300

5折 2400

3折 1400

限量發行
只要1折

480

會計高手 Ⅲ (FOR WINDOWS95版)
領先推出超低價專業版！

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976．815-1981
傳　　真：(07)815-0910

智冠科技

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250．251
(04)2020870．(02)7889188

購買辦法：
1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號：41081300。
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

不能再低了！

轟動全世界 TV GAME 羅德島戰記

羅德島戰記

灰色の魔女

黑暗的災難降臨　羅德島的和平須要你的維護

豐富 自由的角色設定:

擁有豐富的道具與魔法,在種族上分為:人類 妖精 矮人及半精靈,以人類的能力最為平均,妖精的魔力較高,矮人力大無窮,而半精靈則是介於人類和妖精之間的種族

詳細 方便的介面設計:

戰鬥中可隨時更換中裝備,調整隊伍次序,攻擊方法,察看敵人的攻擊力等....道具方面也是直接標示誰可裝備,有何特殊能力,功效如何,道具名稱也可自行更改

經典名作　全新移植

中文版 WINDOWS 95

在這世界的最邊緣,一個受「阻咒的島嶼」,怪物,地下迷宮,黑暗魔法,佈滿這整個羅德島.

30年前,在羅德島西方山中「最深邃黑暗的迷宮」中,遙遠古代的封印被擁有強大力量的魔神所解放,羅德島的恐怖在這地底中完全的湧現出來. 這事件在羅德島各國和魔神長達一年的激戰後終告落幕..魔神再度被光之信仰者封回了黑暗迷宮的深處,而羅德島也回復了和平,但是...這短暫的和平,似乎只是接下來那前所未有災厄的序幕.

羅德島的東南方浮出了一個暗黑之島「馬摩」,一名黑暗戰士以他的可怕力量統治了這個地方,並自稱暗黑皇帝,黑暗的力量似乎又再度威脅了羅德島,而在暗黑皇帝的背後,似乎有個灰色魔女的影子存在著.

© 1988 1998 Kadokawasyoten / H.Yasuda & Group SNE
© 1988 1998 Humming Bird Soft / Game Box Co.,LTD

3D武俠戰略RPG

~ Role Playing Game ~

新龍門客機

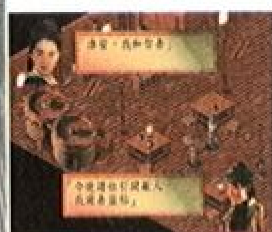
悲情血舞!

勝利不一定屬於正義的一方

禁軍教頭的英雄柔情
無名女俠的俐落身法
龍門妖婦的風騷神韻
韃子屠夫的絕世刀法

中文版 WINDOWS 95

明朝景泰年間，宦官專權，在京城設十二監、十三庫、四司、八局、二十四衙門，其中又以職司情報監察的東廠最為囂張跋扈。大監曹少欽自任東廠督公，上脅天子，下令百官，獨攬大權，在朝中極力排除異己，一意建立東廠王朝。曹少欽在東廠私設公堂，播察朝官民情，凡有敢於對抗者，即刻抓進東廠，酷刑至死。時人說起東廠，無不談虎色變，腥風血雨籠罩著大明天下……。
故事的開端是一座位在邊關沙漠中的野店-龍門客棧。客棧的老闆娘和她的夥計除了經營客棧讓來往邊塞的商旅佇足外，背地裡更進行著見不得人的買賣。邱莫言一行人，在解救了兵部尚書楊宇軒的兩個孩子之後，趕往客棧想與周淮安會合。不料大漠起風，由太監曹廷所派的追兵也冒充商隊駐進客棧。在彼此未揭漏對方身份的情況下，展開了一場無聲無息的戰鬥。



險惡的朝廷鬥爭及江湖恩怨 吹起了一陣陣的腥風血雨
矛盾的公理正義與兒女私情 編織了一段段的莫名情愫

* 周淮安要如何在千軍萬馬之中，保護恩師遺孤殺開一條血路，逃離東廠魔掌。
* 客棧中敵友難分，各路人馬暗懷鬼胎，如何化敵為友，爭取第三勢力相助是致勝的關鍵。
* 多線的劇情模式，每一役的成敗都會影響故事結局，是悲劇收場或是圓滿結局，全在你一念之間。
* 嚴謹的景物考究，不論兵器、道具、佈景都完整的呈現出大明王朝風格。
* 人物多種屬性設定，有的人物十八般武藝樣樣皆通，有的則專精於其中一、二項。
* 特殊的內功心法設計，練成之後屬性能力可大幅成長。
* 獨樹一格的法術設計，一窺中國道術奇門遁甲的玄妙之處。

DRAGON INN Computer program © Game Box Company Ltd. All Rights reseved Used under Authorization.
DRAGON INN is a trademark of Seasonal Film Corporation. The Game Box logo is a trademark of Game Box Company Ltd.

歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425
17F,NO345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)2231-6445
TEL: (02)2231-6425

夢想 歡笑 感動 盡在 歡樂盒

光明與黑暗的衝突再度爆發 !!

全新體驗的模擬 RPG 來了

玩過暗黑破壞神嗎？曾被它吸引而感動過嗎？
除了資料片外，是否還想陶醉在那種類型的遊戲嗎？
進入新的劇情，享受全新的感覺，
９８年歡樂盒將帶您進入幻想世界—神闇世代！
它絕對會帶給你興奮、快樂、美好的時光！！

以卡路司曆 994年，在新族的安息地的以卡路司發生了一件轟動的事件，主導者宙斯連同十名貴族被流放在慧星之下。在宇宙中四處徘徊後他們發現了一顆小行星 ，他們用盡所有的力量來重新創造原本在天上界的地位 並且建立了依那休斯和塔勒西亞兩個王國，他們自己則變成了神，因創造之神'宙斯的衰老，使年輕的武將神主導的黑暗之神艾爾卡奈特向宙斯挑戰，延續了七年的戰爭後，天上界因而分裂為光界與闇界。

天地異變
萬物即將毀滅
魔神的世界開始了
這混亂的世界不可能會有
DROIYAN誕生

640*480的高解析畫面
- 完整的職業升級系統
- 簡易方便的操作介面
- 3D圖形
- 立體化地型
- 多樣的特殊攻擊
- 華麗的魔法
- 高AI戰鬥

中文版 WINDOWS 95

神闇世代

DROIYAN

© KRG SOFT / GAME BOX CO.,LTD

系統配備 4倍速 CD-ROM
16MB RAM以上記憶體
WINDOWS 95相容音效卡
SVGA

歡樂盒遊戲攻略
歡樂帝國
同級生攻略
熱賣中

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)2231-6445
TEL: (02)2231-6425

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
３４５-１號 17 樓
TEL：(02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425

歡樂盒 GAME BOX

亂蝶

~Rantyo~

日本第一套全彩成人遊戲

精緻!華麗!大迫力!!

前所未有的精緻原畫一一呈獻

全篇採用全天然色配置

滿載唯有在WINDOWS環境下才能一窺究竟的天然色彩

緻密的, 美麗的, 大迫力的!!當然...還有玩家們絕對不可錯過的各種刺激無窮的CG畫面

明智和人是中堅出版社、若葉屋書房的小編輯。一進公司就被委派的工作是，負責有天才美少女作家之名的高見澤眞由的作品。高見澤眞由在高中時代所發表的處女作，就一舉獲得惡多川賞，的確是不能小看的小女孩。現在大學一年級的她，長得十分可愛，成爲文壇的偶像。當然、想要取得獨古執筆契約的出版社不在少數，在衆出版社的包圍之下，這小女子竟然讓大家以猜拳的方式來決定誰能夠簽下契約。而在這猜拳大會上， 若葉屋書房運氣很好的，取得了期限一年的獨古執筆契約。

這個世界上，總是沒有天天過年的。高見澤眞由陷入了空前的瓶頸。就在新作品構想尚無著落之際，眼看著一年的期限就要到了。如此一來，不就毫無所獲地就要把她拱手讓給其他出版社了嗎？

主編號稱爲了打破這樣的僵局，已想出了離頭作戰的策略~ 由和人陪同眞由前往亂蝶館尋求靈感.

這個充滿神秘, 從昭和時代就存在的亂蝶館到底有著什麼秘密?又將帶給和人和眞由什麼樣的遭遇?和人要怎麼解開這亂蝶館最深密的謎???

中文版 WINDOWS 95

中文MS－Windows95作業機種使用。
Pentium 90Mz以上之（cpu）微處理器
本體記憶體 /16MB以上
CD－ROM / 2倍速
（推薦：4倍速以上）

畫面之設定方式確認如以下。
色像 →16BIT（HIGHCOLOR）以上（無法在256色下執行
解析度→640×480解析度以上

©FIX / GAME BOX CO.,LTD

歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路 345-1號17樓
17F,NO345-1,CHUNG HO RD. YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL：(02)2231-6445 TEL: (02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425 TEL: (02)2231-6425

夢想 歡笑 感動 盡在 歡樂盒

全程語音
完全收錄

中文版
WINDOWS 95

日本超人氣鉅作

讓你一次擁有全部的愛咪

- ★ 第一話：逼近的風暴
- ★ 第二話：淫靡的醫院
- ★ 第三話：少女的熱情

故事大綱

自幼失去的母親的愛咪，在父親細心的照料之下，終於長成婷婷玉立的17歲少女，然而就在愛咪17歲生日那天，一手拉拔愛咪長大的父親也離奇的離開了，只留下從小就對愛咪有愛慕傾向的乾弟弟-智美與愛咪相依為命，天性樂觀的愛咪並沒有因為這些不幸的事鬱鬱寡歡，她依然是每天笑容可掬的和智美生在一起，直到父親以前的秘書理會的出現，改變了姊弟兩人的命運。
理惠要求愛咪償還父親所欠的大批債務，並扣押愛咪家中所有財產做為抵押，可是面對如此龐大的債務愛咪實在無能為力，於是智美私下答應理惠回到父親以前的事業-速見綜合醫院，愛咪發現智美失蹤後，到處尋找，就在速見醫院中，發現了一位酷似智美的男病患，愛美大打從心裡認為他就是智美，可是為何如此冷漠呢?
為了拯救唯一的弟弟智美，愛美喬裝成護士，混進了醫院，展開令人震驚的冒險故事。

系統配備：
IBM PC DX 486 以上或相容機種
640*480 256色以上顯示卡
8MB RAM 以上記憶體
支援WINDOW 95以下任何音效聲霸卡

買一套等於買三套

日文全程語音

別叫我 愛咪

© Himeya / Game Box CO.,LTD

歡樂盒角色扮演系列之一

神龍教

古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？

繼銷售熱烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否嚮往且意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一傾力製作『鹿鼎記II－神龍教』

龍兒重返神龍教，繼承教主職位，並奉命保護平西王吳三桂之子吳應雄，前往京城晉見康熙，康熙賜婚，令韋小寶護送建寧公主下嫁南，途中獨臂神尼襲擊，幸得龍兒護駕，但小寶與吳應雄卻被神尼所擄，小寶出示天地會香主的身份，並拜神尼為師，實則有心親近阿珂。
吳應雄為阿珂所放，與其師父馮錫範攻佔神龍教，龍兒因而身受重傷，幸得小寶相救；小寶意外獲得龍兒八成功力，並與龍兒成為一對戀人．．．．．

中文版
WINDOWS 95

ROYAL TRAMP II Computer program c Game Box company Ltd. All Rights reseved Used under Authorization.
ROYAL TRAMP II is a trademark of win's Movie Production & I/E Co. The Game Box Logo is trademark of Game Box Company Ltd.

誠徵 程式設計師
熟 WIN 95 系統

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)2231-6454
FAX:(02)2231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
３４５-1號１７樓
TEL：(02)2231-6454
FAX：(02)2231-6424

歡樂盒
GAME BOX

由日本盛名已久的Byston・Well 故事精心制作而成的超世紀大作

3D模擬RP

- 嚴謹的人物角色設計
- 豐富的劇情變化
- 可隨者玩家擁有多樣化的結局
- 創新的３Ｄ立體戰鬥畫面
- ＯＶＡ動畫和主題歌曲的相互搭配

知道Ｂｙｓｔｏｎ・Ｗｅｌｌ這個故事的玩家
將是一大佳音，因爲這一套戲是由我們精心設
的超世紀大作，我們的心靈將會因此得到滿足
變得豐盛‥‥‥‥。自我們呱呱墜地，從懵懵
懂開始歷經所謂的童年後，另一世界的存在就
使得我們感到非常地好奇，這也常常使我們幻
幽遊於那個充滿夢想的世界之中。但是，不知
從何時開始，我們卻忘記年少時所憧景的世界
默默地放棄了一切，每天都是爲了生活而生活
絲毫不知道曾經擁有偉大夢想的我們，都已成
了我們所謂的『成年人』！不過我非常堅持這
信念，只要大家齊心一致，將這數以千計的信
巨聚集在一起，說不定就有一天，我們眞的就
創造出另一個你我所祈盼的世界。如果我們能
聽到這些思念的回應，就代表我們其實還並不
夠稱爲『成年人』，也都一樣保有著一顆純眞
赤子之心。希望大家都能藉由這部『卡茲之翼
的故事，遨遊於沉睡已久的心靈世界。

中文版 WINDOWS 95

バイストン・ウェル 戰記

卡茲之翼

GARZEY'S WING

© 富野由悠季 GARZEY'S WING 製作委員會 / VIC TOKAI
©Humming Bird Soft / Game Box CO.,LTD

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓 17F,NO345-1,CHUNG HO RD. YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL：(02)2231-6445 TEL: (02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425 TEL: (02)2231-6425

夢想 歡笑 感動 盡在 歡樂盒

優異高性能

搭載滑鼠操作系統的動作RPG

日本Falcom公司
98 最後RPG大作
終於在IBM PC登場了！

與 NPC 對話可以改變故事

多角色劇情系統再進化！依照選擇的角色改變劇情或地圖，隱藏的參數加強了善惡之選擇，而有完全不同的故事劇情．結局高達九個．

持續進化的全滑鼠操作系統

以 4/1 視野的觀點，讓玩家可以四方向轉更提高了陷阱難度及戰鬥的緊張感．

深受好評的CASINO（賭場）也大幅提升威力

輪盤，Hammer slime，Blade（Brade），競技場等等的種類很豐富．在CASINO小賺一點，就可以獲得特殊的ITEM

方便的AUTO MAPPING及自動移位

AUTO MAPPING 連寶箱的位置及陷井都有識別登記．自動轉移則可以自動迴避陷井，即使對action不熟悉的人，依然可以快速的展開的遊戲．

輕鬆上手的 RPG

許多預先設好的謎題與各種陷阱，可透過訊息傳達得到提示，即使是新手也可放心的玩．

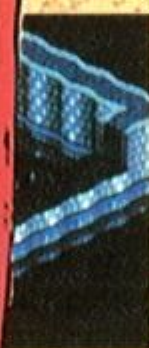
可自由描繪玩家的臉和編輯功能

附有隨時都可以自由描繪玩家的臉的圖片編輯功能

中文版 WINDOWS 95

撼天神塔

Brandish VT



Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

製作發行：GAME BOX CO.,LTD

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)2231-6445
TEL: (02)2231-6425

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02)2231-6445
FAX：(02)2231-6425

歡樂盒
GAME BOX

誰說劉備注定噙淚托孤、

含悲而亡？

誰說歷史只能從一而終、

萬難竄改？

劉備傳

成都

軟體世界 智冠科技股份有限公司

自由度最高的遊戲劇情與玩法，
三國歷史的結局就在您掌握中！
您將帶領國土最小、
兵力最弱的劉備稱霸三國！

●結合角色扮演、策略與戰略類型的三國遊戲。

●遊戲共分六個時期：
黃巾之亂、董卓之亂、亂世梟雄、
官渡之戰、赤壁之戰、三國鼎立，
玩家可自定困難度及是否依循歷史事件。

●劉關張三兄弟共闖天下，
而玩家將扮演劉備，歷史上發生的事件，
絕大部份都會在本遊戲中出現。
而個人能力與技法的修行、
重要物品的搜尋、絕招的鍛鍊、
軍種的提昇、陣型的修煉都是遊戲重點。

●共有衝錐陣、魚麗陣、鶴翼陣、
雁行陣、箕蠍陣、一字陣、虎尾陣、
前鋒陣、靈蛇陣、水護陣、水龍陣、
圓形陣、八卦陣等十三種陣型變化。

●軍種有步軍、騎軍、弓軍、弓騎軍、
攻城軍、糧補軍、文謀軍、水師軍等八種，
每一種軍種的等級都有三種，
如步軍系有輕步軍、重步軍、鎧甲步軍，
要往上昇一級必須該將軍有相當的戰歷（同經驗值）、
所佔領的城中有相對的礦產（如天金）
及該城的科技值到達某一數值。

●除了昇級系統與武將單挑之外，
首次在同類型遊戲中導入城池礦產管理
與文官陣前鬥法等概念。

●玩家所面臨的各君主與各城戰力是瞬息萬變的，
與該君主的種種屬性、轄下的武將能力有絕大的關係，
甚至在行軍攻打某城時，某城還會出現伏兵攻擊。

●重要的隱士，如左慈、
南華仙等都會出現在遊戲中，如遇見可受教重要能力。

●將遭遇史上所有相關邊民，如山越、蠻族、羌族等。

鬆掉你身上的螺絲……

Screwdriver

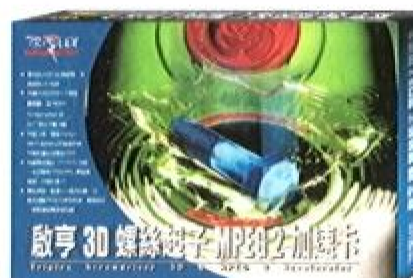
升學的競賽、工作上的壓力、吵雜的環境、污染的空氣，當然你可以做個機器人把自己鎖的緊緊的一刻也不放鬆，但心靈的寂寞與空虛 ..... 。

你需要的是一個世外桃源、一個有安全感的環境、一個可以隨興的空間，你需要的是一杯螺絲起子，還是一把螺絲起子，一杯螺絲起子可以放鬆神經，一把螺絲起子可以鬆掉你身上的螺絲，輕鬆一下，明天努力工作！！

- 最佳化 AGP 2X 控制器，及高速的 2D 性能
- 內建 DVD/MPEG II 視訊解碼器，含 Motion Compensation 及 IDCT 兩大主要功能
- 市面上唯一能在 Pentium MMX 200MHz 的系統平台下即可播放流暢的 DVD
- 內建電視輸出 (TV OUT) 功能，有完整的 NTSC/PAL 視訊編碼器，不需外加 IC
- 贈送訊連 Power DVD 播放軟體
- 獨家技術一點通 3.0 超強功能，可直接調整 RGB 三原色色溫、螢幕校正、色彩濃度等多項功能

Screwdriver

MPEG 2 加速卡



啟亨 3D 螺絲起子 MPEG 2 加速卡

建議售價 : 4MB 2,999 元（未税）

D I Y 第 一 品 牌

TRIPLEX
TRIPLEX CORPORATION

啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線 : 886-2-23952229 · 啄木鳥客服專線 : 886-2-23212562
E-mail: info@triplex.com.tw · http://www.triplex.com.tw
更新 Driver 專址 : driver.triplex.com.tw · 企劃行銷 : 啟亨廣告